Kurs tworzenia stron WWW nr indeksu 351555 nr 4 15 lutego 2001 r. cena 3.80 zł (zawiera 7% VAT)

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

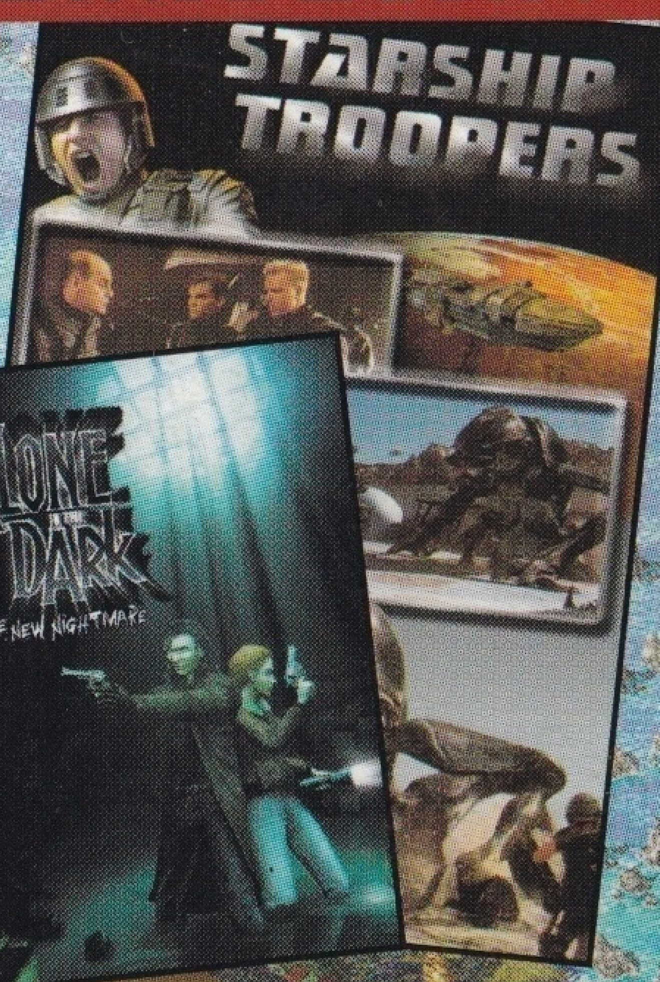
Gunlok

LUDZIE KONTRA MASZYNY

Grandia II

PRZEBÓJ NA DREAMCASTA

EXTRAPLAKATY





NOWE POTYCZKI OSADNIKÓW

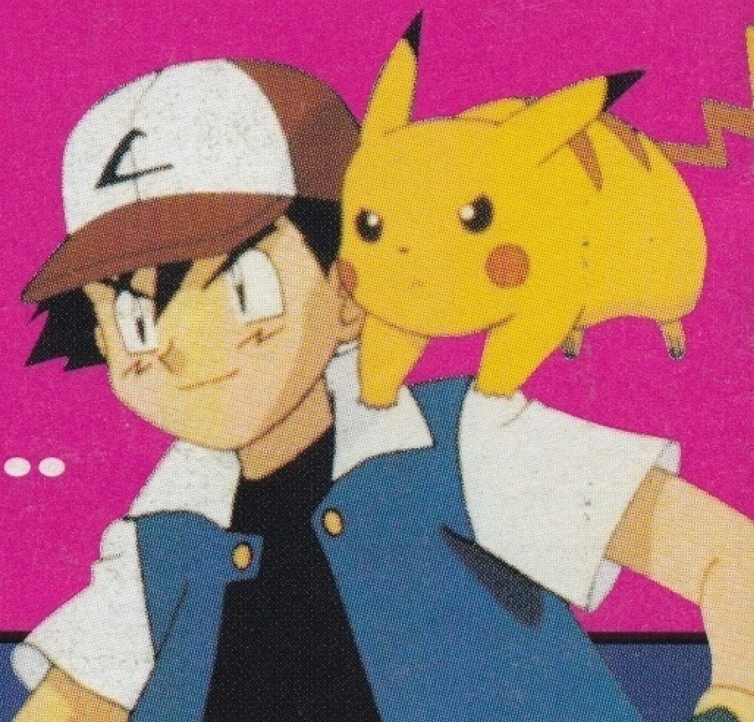
Settlers IV

Theme Park Inc.

UWAGA NA ZAKRĘTACH!

POKEMONY

SĄ JUŻ W KINACH...
A U NAS SUPERKONKURS!



Sekrety X-Boxa

Co w numerze?

SPIS TREŚCI


SERIALE W SIECI S.52

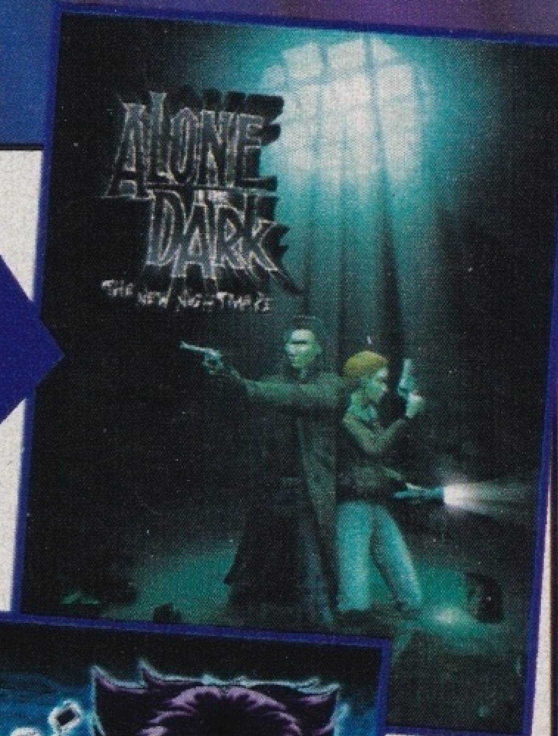

PIZZA CONNECTION 2 S.7


SETTLERS IV S.10


THEME PARK INC. S.14


GUNLOK S.18

3x PLAKAT








JOYSTICKI Z FORCE FEEDBACKIEM S.41

FERIE, FERIE I PO FERIACH

Pogoda za oknem bardziej kojarzy się z jesienią niż późną zimą, część z Was zapewne już wróciła z ferii i z niecierpliwością czeka na nową porcję wiadomości ze świata gier, komputerów oraz Internetu. Dlatego też czym prędzej spieszymy donieść, co słychać w tych dziedzinach.

Zachęcamy Was przede wszystkim do lektury recenzji gier. Przetestowaliśmy dawno oczekiwane SETTLERS IV. W zakamarkach naszego pisma straszy też Wiedźma z Blair (niestety, już po raz ostatni) oraz rozkoszna rodzinka Covenatów, która właśnie ściga Patrica Galloway w CLIVE BARKER'S UNDYING. Polecamy też zapowiedzi, a wśród nich dodatek do ICEWIND DALE.

Prawdziwym hitem tego numeru jest jednak część poświęcona Xboxowi. Dzięki niej dowiecie się wszystkiego o najmłodszym dziecku Billa Gatesa i grach, jakie opracowano na tę konsolę. Aż strach pomyśleć, jakie nowe szaleństwo nas czeka. Dla miłośników tworzenia własnych stron WWW mamy pierwszą część naszego superkursu. A gdy już zmęczycie się ich tworzeniem, możecie zabawić się karnawałowo w gry taneczne.

Nie zapomnieliśmy też o gigaplakatach.

A więc miłej zabawy!

Redakcja

NASTĘPNY NUMER JUŻ 1 MARCA!

„Nadchodzi czas żniw!" – obiecywał zły pan w finale ICEWIND DALE. Straszna zapowiedź nie spełniła się, ponieważ bohaterowie z Easthaven uśmiercili krzykacza. Teraz jednak siły Zła szykują się do kontrataku

Icewind Dale
Heart of Winter


I tym razem twoje przygody będą się rozgrywać w lodowej scenerii


Walka z nadprzyrodzonymi mocami, pojedynki na czary i spotkania z tajemniczymi postaciami wypełnią twój czas przed ekranem komputera

ICEWIND DALE był wyzwaniem, jakie duet Bioware i stanowiący oddział Interplay zespół Black Isle rzucił Blizzardowi. Gra ukazała się na Zachodzie dokładnie tego samego dnia, co DIABLO 2 i szybko odniosła sukces kasowy. W przeciwieństwie do WRÓT BALDURA i PLANESCAPE: TORMENT zawierała mało tekstu wypowiadanego przez postaci, minimalną liczbę bohaterów niezależnych (w tym nikogo, kogo można by dołączyć do drużyny) oraz prawie żadnych misji dodatkowych. Drużyna wędrowała w kolejne miejsca, gdzie po prostu musiała utorować sobie drogę, pokonując legion potworów. Ale jak to wszystko zostało zrealizowane – urozmaicone lokacje i jedna z najlepszych ścieżek dźwiękowych, jakie kiedykolwiek miałeś okazję słyszeć w grach. No i wspaniały finał, kończący się prawdziwą niespodzianką. Nie jest wcale oczywiste, czy popularny BALDUR'S GATE 2 pod względem frajdy, jaką sprawia graczowi, przebija ICEWIND DALE...

Mający ukazać się niedługo dodatek do ICEWIND DALE, zatytułowany HEART OF WINTER, ma zapewnić graczom około 20 godzin zabawy. **Autorzy nie określają go mianem nowego scenariusza, lecz mówią raczej o „minikampanii". By móc w nią zagrać, trzeba mieć zainstalowany ICEWIND DALE.** Jeśli zachowałeś którykolwiek ze starych stanów gry, będziesz mógł przenieść swoje postacie do nowej przygody. Jeśli nie – możesz skorzystać z przygotowanego zestawu bohaterów. Wszyscy rozpoczynają nową przygodę od co najmniej dziewiątego poziomu doświadczenia. Tak więc kapłani i magowie – podobnie zresztą jak w BALDUR'S GATE 2 – będą mieli wreszcie dostęp do czarów z wyższych poziomów. Łączna liczba możliwych do zdobycia w grze punktów doświadczenia wyniesie 2 900 000, dzięki czemu magowie zdołają osiągnąć 17. poziom, a na przykład bardowie 23.

Intro HEART OF WINTER zaczyna się od wizji, jakiej doznaje barbarzyński szaman o imieniu Hjollder. Widzi powstającego zmarłego króla, który ma rozpocząć nową, krwawą wojnę wszystkich ze wszystkimi. Drużyna rozpoczyna wędrówkę w najmniejszym spośród Dziesięciu Miast, Lonelywood. Docierają do Hjolldera, który wyjawia, że owym królem jest starożytny wojownik, sławny Wylfdene. Szybko okaże się, że jego ciało zostało przejęte przez ducha Jerroda. To właśnie jego pochowano niegdyś pod główną świątynią w Easthaven i wokół tej postaci kręciła się fabuła ICEWIND DALE. Wkrótce potem Hjollder zostanie zesłany na Burial Isle, wyspę, na którą trafiają duchy wojowników. Drużyna wyruszy w ślad za nim... Łącznie z Lonelywood i Burial Isle, w HEART OF WINTER będziesz mógł przemierzyć pięć nowych obszarów.

Pod względem graficznym rewolucji nie będzie. Z nowinek dodanych w HEART OF WINTER trzeba przede wszystkim wspomnieć o ulepszonej sztucznej inteligencji przeciwników. Nie będą oni bezmyślnie atakować kogo popadnie, lecz w trakcie walki będą sobie wzajemnie pomagać, przegrupowując siły w zależności od rozwoju sytuacji. Potwory? Drużyna na pewno napotka duchy wilków, hordy utopców, niedźwiedzie polarne oraz... Dziewicze Kapłanki. Te ostatnie bronią się straszliwymi czarami. Czekają cię również pojedynki z posługującymi się magią barbarzyńskimi szamanami. Spośród nowych czarów warto przede wszystkim wspomnieć o inkantacji Pożerania Dusz, po rzuceniu której wszyscy uśmierceni na polu walki przeciwnicy powstają w postaci posłusznych drużynie szkieletów. **Wśród ponad 80 nowych magicznych przedmiotów znajdować się będzie m.in. Berło Tyranii, którego trafione ciosy będą powodować to samo, co zaklęcie Dominacji, czyli zauroczenie powodujące u przeciwników zmianę barw klubowych.**

Oprócz tego w HEART OF WINTER będzie można znaleźć magiczne wory, które rozszerzą inwentarz twoich postaci – w związku z czym uniesiesz więcej przedmiotów. W ICEWIND DALE trochę tego brakowało, ale już w BALDUR'S GATE 2 mogłeś podziwiać taki magiczny artefakt. Warto też wspomnieć, że grę będzie można uruchamiać w wyższych rozdzielczościach do 2048x1536 włącznie. Nie pozostaje więc nic innego, jak niecierpliwie poczekać na kontynuację przeboju.


Może by tak wpaść na chwilę do karczmy i ogrzać zgrabiałe ręce?



Ta strona po prostu zachwyca. Jest tu wszystko, o czym może zamarzyć gracz i do tego w przepięknej oprawie graficznej


PC | PSX | N64 | DC | PL

ID: Heart Of Winter
Dodatkowe Przygody
Premiera: wiosna 2001
Interplay / CD Projekt | 1-6 graczy

Dodatek do ICEWIND DALE zapowiada się bardzo obiecująco. Już niedługo będziesz mógł ponownie zagłębić się w magicznym świecie gry

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI
DOŁĄCZ DO NICH. TO NAPRWDĘ PRZYJEMNE!









Co nowego w Worms World Party:

- Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.
- Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.
- Niezwykła opcja WormPot umożliwiająca przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 zakręconych sposobów.
- Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!
- Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby...
- Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odlotowej mapy.
- Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robaków.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

TEAM17

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Three Kingdoms

FATE of the DRAGON

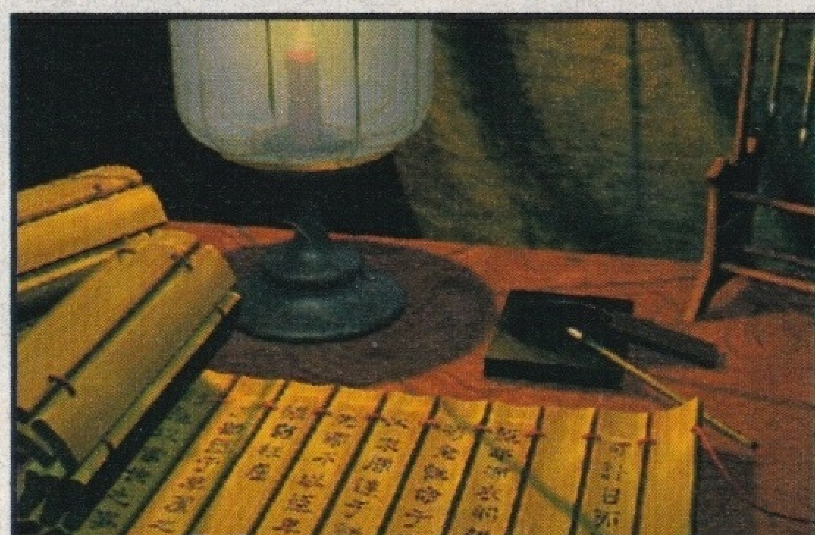


W grze pojawi się wiele oryginalnych postaci

Strategie Czasu Rzeczywistego przedstawiano w różnych krajobrazach. Po średniowiecznych zamkach, Elfach i Orkach przyszedł czas najpierw na Japonię, a teraz na Chiny

THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON pod wieloma względami będzie klasycznym RTS-em. Gra już na pierwszy rzut oka kojarzy się ze słynnym AGE OF EMPIRES oraz mniej znanym KNIGHTS & MERCHANTS. Zaskakuje jednak kilkoma nowymi opcjami i miejscem akcji, którym są Chiny. **Gra ta to swego rodzaju komputerowa adaptacja klasycznej opowieści „Trzy Królestwa", której akcja rozgrywa się tuż po upadku dynastii Han (w III wieku naszej ery).** Losy imperium, które chwieje się w posadach, zależą od trzech ludzi: Liu Xuanda, Lorda Guana i Zhanga Feimeta. W tym miejscu do gry wkraczasz ty i decydujesz, w którego z tych panów o skomplikowanych imionach i nazwiskach zamierzasz się wcielić.

Zasady zabawy są jasne i nikt, kto grał w jakąkolwiek Strategię Czasu Rzeczywistego, nie powinien mieć z FATE OF THE DRAGON żadnych problemów. Jako władca decydujesz o rozwoju swojego państwa, przydzielasz pracę poddanym i starasz się zapewnić krajowi bezpieczeństwo. Tak więc werbujesz chłopów-osadników, a następnie rozdzielasz im zadania gospodarskie. W grze bardzo ważne będą surowce. To od posiadanego złota, żelaza, drewna, żywności, wina oraz wielu innych towarów zależeć będzie dalszy rozwój twojego państwa. Musisz więc zadbać o wydobycie cennych surowców, produkcję na farmach czy pracę w akademiach. Oczywiście w niespokojnych czasach będziesz miał z kim walczyć, a do tego potrzebna ci będzie potężna armia. Nie masz wyboru – musisz trenować swoich żołnierzy i zapewnić im dobrą broń oraz pancerze. **Wiadomo, że walka jest sercem każdej gry strategicznej, tak więc zmaganiom i militariom w FATE OF THE DRAGON poświęcono sporo miejsca.** W zabawie pojawi się wiele rodzajów wojowników oraz mnóstwo maszyn wojennych – od wozów z zaopatrzeniem po wieże oblężnicze, tarany i wielkie balisty. Niestety, bezpieczeństwu i pomyślności twojego kraju będą zagrażać nie tylko oddziały wroga, ale również nieokiełznane siły natury. Nie da się ukryć, że trzęsienia ziemi, pożary i powodzie również dadzą ci się nieźle we znaki! Wszelkiego rodzaju zarazy i głód będą dziesiątkowały twoich poddanych. Ale cóż, tak to bywa... W końcu władza i zarządzanie państwem to mnóstwo kłopotów, a nie tylko same rozkosze.



Niech nie przestraszą cię znaczki na tym zwoju, sterowanie będzie proste!



Walka to twój żywioł. Uważaj tylko, by nie utopić armii w polu ryżowym

Dodatkowym atutem gry ma być fakt, że będzie ją można rozegrać trzy razy pod rząd i za każdym razem zabawa będzie inna. Każde z trzech królestw ma bowiem znacząco różnić się od pozostałych, mieć inne mocne i słabe strony. Pojawią się nowe budynki i jednostki, a także oryginalne ścieżki rozwoju technologii.

FATE OF THE DRAGON będzie mógł poszczycić się piękną grafiką. Wystarczy spojrzeć na projekty domów, pagód, twierdz i wizerunki bohaterów w ozdobnych zbrojach oraz barwnych jedwabiach. Zadbano tu o wszelkie szczegóły, dzięki czemu miejsce akcji rzeczywiście przypomina Chiny z III wieku naszej ery. Oczywiście nie zapomniano też o słownictwie – nawet porady w samouczku przypominają stare mądrości ludowe Państwa Środka. Postacie będą posługiwać się właściwą im mową – tutaj nie zdarzy się sytuacja, w której na wydane polecenie chłop czy wojownik zareaguje... amerykańskim O.K. Do tego dojdzie jeszcze tradycyjna chińska muzyka. Jeśli więc i ciebie znudziły już średniowieczne zamki oraz Elfy walczące z Orkami, to niecierpliwie powinieneś wyglądać FATE OF THE DRAGON.



Nie tylko dla miłośników chińszczyzny, czyli zabawa w budowanie nowej cywilizacji. Tym razem będzie oryginalnie i orientalnie



Ładna strona, a na niej sporo o grze, propozycje taktyk wojennych, historia dynastii Han i odnośniki

PC	PSX	N64	DC	A

Fate of the Dragon
Chiński RTS
Premiera: marzec 2001
Eidos / Im Group | 1-8 graczy

Ta gra powinna zadowolić wszystkich zwolenników RTS-ów z nietypową oprawą. Dawne Chiny wyglądają przecież bardzo egzotycznie

Tekst Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Jakoś tak się złożyło, że mieszkańcy słonecznej Italii kojarzą się przede wszystkim z dobrą kuchnią i... mafią. Do tego stereotypu nawiązują także takie popularne tytuły jak PIZZA SYNDICATE i nowa PIZZA CONNECTION 2



Pizza connection 2



Pizza z dużą ilością sosu pomidorowego dla fanów ketchupu



A oto odmiana warzywna dla wegetarian

Budujemy nowy dom



Czy te domki czegoś ci nie przypominają? To taka swojska południowa architekturka

Tak więc jeszcze raz będziesz mógł zostać szefem branży kulinarno-przestępczej. O to wszak w PIZZA CONNECTION 2 chodzi. **Jesteś pomniejszym bossem wysłanym do pewnego miasta, aby rozszerzać tam swoje wpływy i rozciągać macki gastronomicznej ośmiornicy (nie mylić z owocami morza...).** W takich warunkach kariera szefa kuchni jest z pewnością bardzo atrakcyjna, ale również niełatwa. Musisz bowiem pamiętać o wielu rzeczach związanych z twoim biznesem. Będziesz musiał zakładać restauracje w najlepszych częściach miasta, dbać o ich wystrój i zapewnić klientom przyjemną atmosferę. Aby świadczyć usługi najlepszej jakości, trzeba będzie zatrudnić wykwalifikowany personel – kucharzy, kelnerów i menedżerów. Oczywiście konkurencja (nigdy) nie śpi i będzie ci podkładać świnie oraz rzucać kłody pod nogi. Ale tak to już bywa w tym interesie. Ty też będziesz musiał uciekać się do nieczystych zagrań, np. naślesz opłaconych wandali na restauracje przeciwników. A kiedy zdobędziesz dowody, że sąsiad z pizzerii kontaktuje się z mafią, będziesz mógł nasłać na niego policję. Oczywiście w każdym momencie musisz mieć czyste ręce – przynajmniej pozornie... Aby to osiągnąć, część zysków trzeba będzie przeznaczyć na łapówki dla skorumpowanych urzędników i policjantów. W tej grze warto dbać o dobre kontakty z rządem. Ale to nie wszystko. **Skoro jest to gra o przysmaku zwanym pizzą, to należy poświęcić jej szczególną uwagę.** Jeżeli dotąd omijałeś kuchnię bezpiecznym łukiem, na czas gry będziesz musiał zmienić przyzwyczajenia. Do zadań bohatera PIZZA CONNECTION 2 należy bowiem także tworzenie wyszukanych kulinarnych specjałów. Będziesz mógł komponować niezliczone rodzaje pizzy z wszelakich składników, tworzących zaskakujące i bardzo nietypowe zestawy. Tak więc przygotujesz kompozycje dla biznesmenów, dzieci czy subkultur młodzieżowych. Jak widać, twórcy gry pomyśleli o wszystkich.



Dla tych, co lubią rozrywkę transportową. Zawód: dostawca pizzy

PIZZA CONNECTION 2 ma być strategią w pełnej krasie. Zadbano tu o pokazanie wielu składników działalności gastronomicznej, a do tego całość przyprawiono sporą dawką keczupu, ups... humoru. Na początku rozgrywki trzeba będzie stworzyć własnego bohatera (czy też antybohatera) i umiejętnie rozdać punkty pomiędzy umiejętności takie jak zarządzanie, gotowanie, talent gangsterski czy kupiecki. Dalej zacznie się już prawdziwe kombinowanie i wyliczanie: ile i gdzie zainwestować? Jak pozbyć się konkurenta? Czy warto przekupić lokalne władze? Jeśli tak, to ile forsy trzeba wyłożyć, żeby łapówka została przyjęta? Miłośnicy skomplikowanych symulacji powinni być zachwyceni. Gra z pewnością nie będzie należeć do łatwych, chociaż tym razem ma mieć bardzo intuicyjne sterowanie. Grafika w grze, jak widać, nie jest może rewolucyjnym osiągnięciem ostatnich lat, ale miłośnikom rodzinki Simów powinna się spodobać. Poza tym, chyba każdy, kto grał w poprzednie gry ze słowem pizza w tytule, będzie chciał chociażby z czystej ciekawości zobaczyć PIZZA CONNECTION 2. Smacznego. Aha, jeszcze jedno! Uważajcie na ostre przyprawy!



Dobra lokalizacja pizzeri to połowa sukcesu. Do tego przyjemne wnętrze...



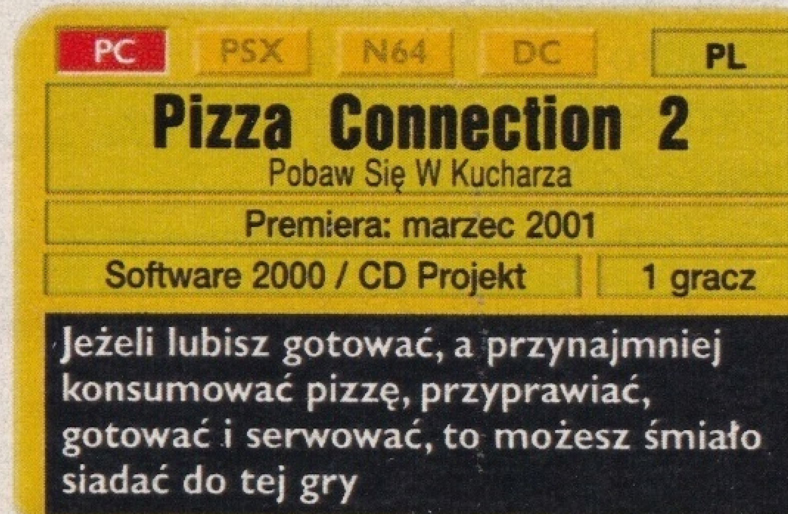
... i klienci spragnieni nowych smaków będą walić drzwiami i oknami



Możesz wybrać sobie kolor oczu i zawód. To co, chcesz być gangsterem czy sprzedawcą?



Strona zawiera informacje o grze, kody oraz ładną grafikę. Niestety jest tylko po niemiecku, czyli w języku producenta



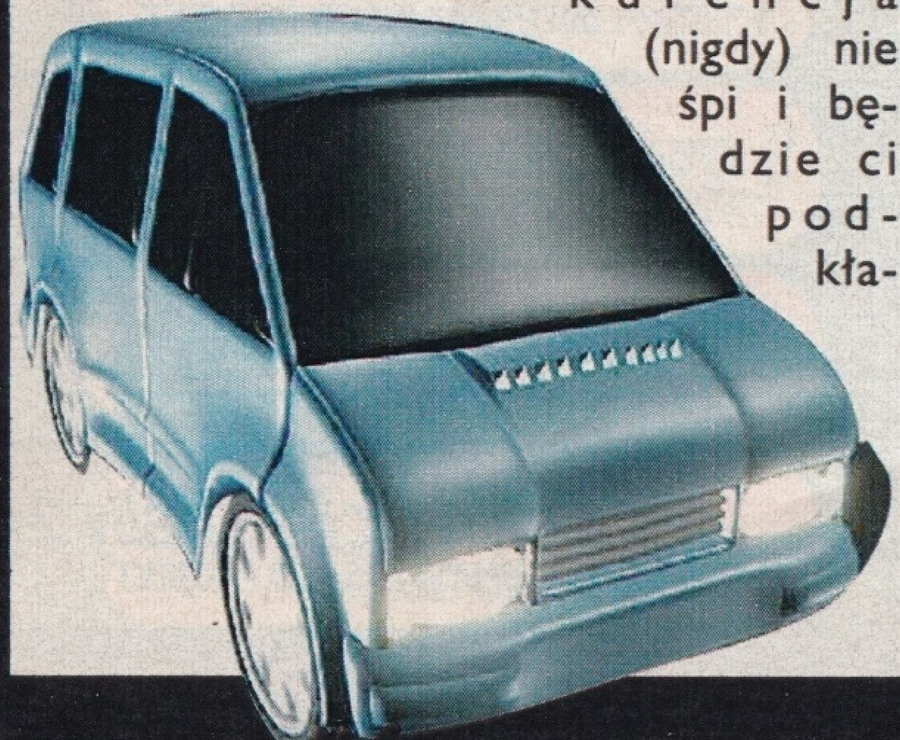
PC | PSX | N64 | DC | PL

Pizza Connection 2
Pobaw Się W Kucharza

Premiera: marzec 2001

Software 2000 / CD Projekt | 1 gracz

Jeżeli lubisz gotować, a przynajmniej konsumować pizzę, przyprawiać, gotować i serwować, to możesz śmiało siadać do tej gry



Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz



Wasze TOP



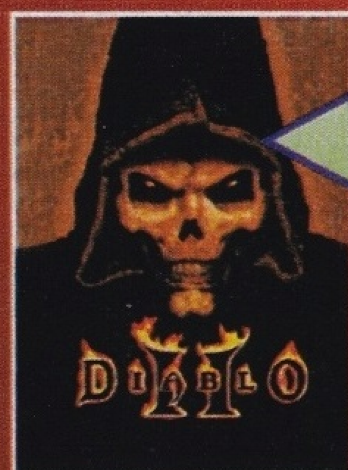
1 Diablo2



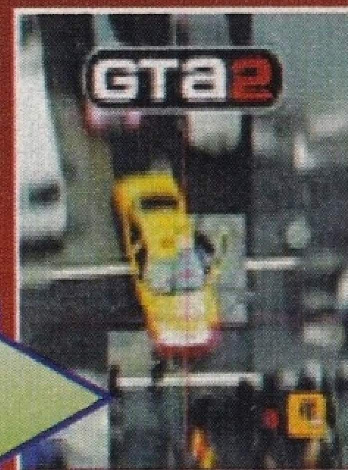
2 GTA 2



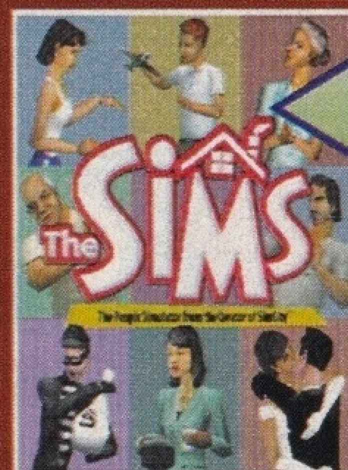
3 The Sims



1. Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
(2) Siła Złego jest jednak ogromna. Po chwili słabości Diablo wraca na pierwsze miejsce!



2. Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
(1) Tym razem się nie udało, ciekawe, czy to początek wędrówki na dół listy?



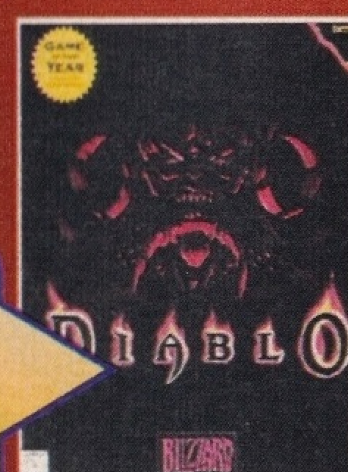
3. The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
(3) Rodzina Simów najwyraźniej zapadła w sen zimowy. Trzecie miejsce to dobra lokata



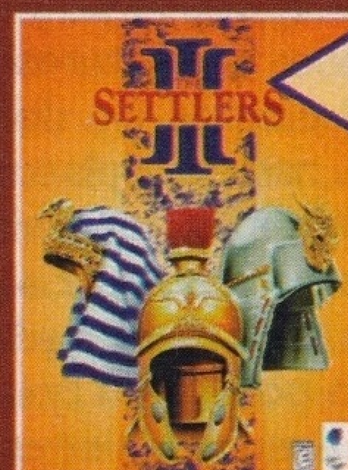
4. Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
(4) Również ta gra nie zamierza łatwo się poddać. Cóż, chyba lubimy klasykę



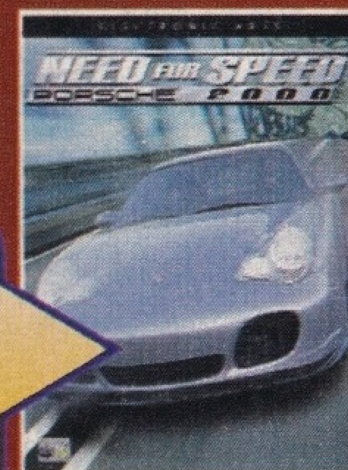
5. FIFA 2001
EA SPORTS / IM GROUP – PC
(N) Gwałtowny skok do góry i mimo zimowej pory piłkarze wkraczają do walki



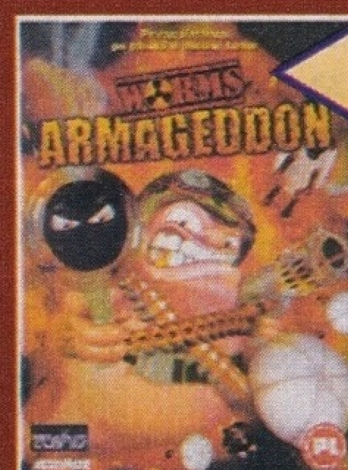
6. Diablo
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
(14) Sukcesy młodszego brata pomogły, jak widać, także starszemu Złemu



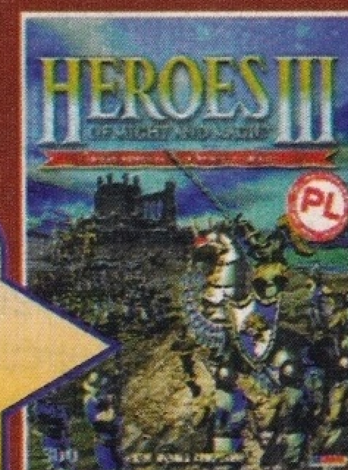
7. Settlers 3
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
(11) Również osadnicy ruszyli do akcji. Czyżby szykowali drogę młodszej ekipie?



8. Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP – PC, PSX
(10) Porsche dodaje gazu i przesuwa się z powrotem na ósme miejsce. Na jak długo?



9. Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC
(5) Waleczne robale tym razem przegrywają. Spadek aż o cztery oczka! Niedobrze...



10. Heroes of M&M 3
3DO / IM GROUP – PC
(13) Dla odmiany waleczni herosi nadrabiają straty i przechodzą do pierwszej dziesiątki

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7.
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę SACRIFICE ufundowaną przez: CD PROJEKT

Grupa pościgowa

21. Sydney 2000
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, DC, N64

22. Wrota Baldura
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

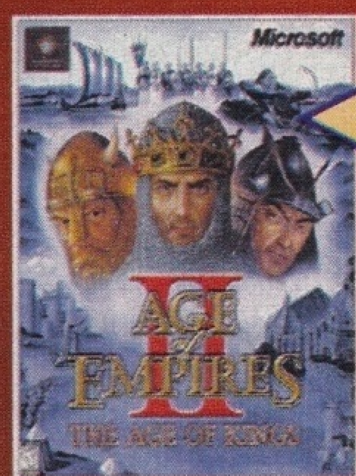
23. Zeus
SIERRA / PLAY IT – PC

24. Sim City 3000
MAXIS / EA / LEM – PC

25. Collin McRae Rally 2
CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC, PSX

P 20

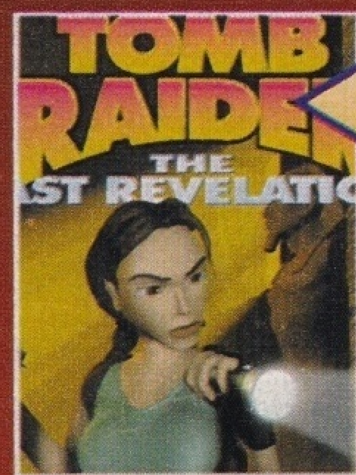
Notowania z ostatnich 2 tygodni



11 **Age of Empires 2**
MICROSOFT – PC
17 – Kolejny mocny zawodnik gwałtownie ruszył do przodu. Co się dzieje z tymi grami!?

12 **Tekken 3**
NAMCO / SONY – PSX
12 – Ten znany tytuł utrzymuje się nadal na swoim miejscu. A może by tak lekko w górę...

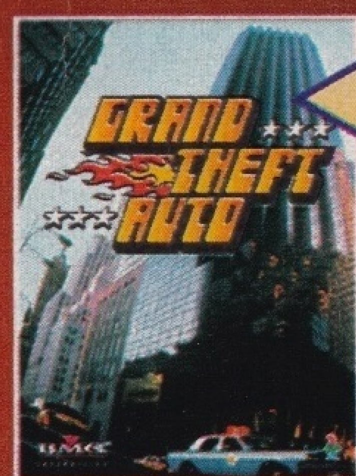




13 **Tomb Raider 4**
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
9 – Ups, stara Lara spada cały czas w dół. Czyżby tym razem nie pomógł jej wrodzony wdzięk?

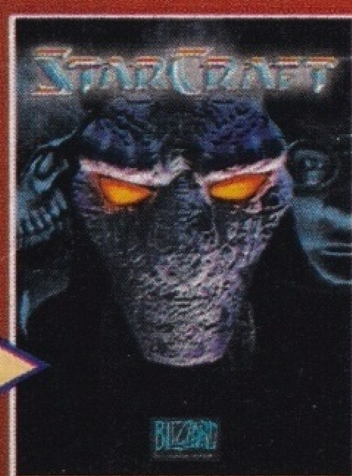
14 **Driver**
GT INTERACTIVE/LEM/SONY – PC, PSX
7 – Chyba pora wracać na parking. Czyżby przyszedł czas na nowego mistrza kierownicy?

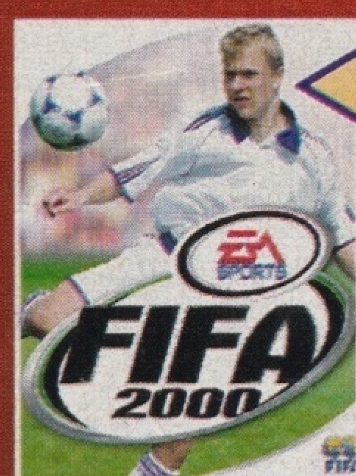




15 **Grand Theft Auto**
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX, GBC
18 – Kolejna gra z duetu. Młodszy brat w górę, starszy za nim. To chyba zmowa

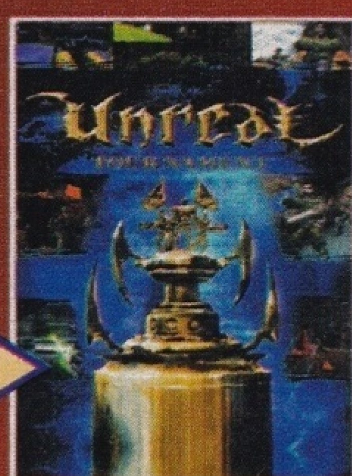
16 **Starcraft**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
P – Powrót z ławki rezerwowych. Dwa tygodnie temu poza TOP-20, a teraz 4 oczka wyżej

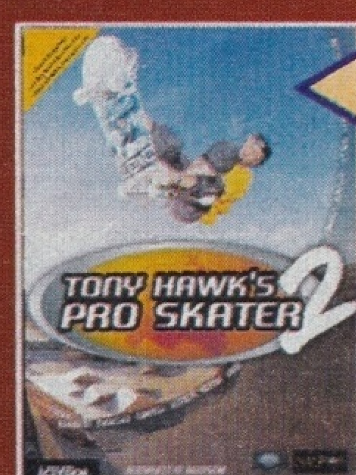




17 **FIFA 2000**
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
6 – Niby piłka to piłka, jednak tym razem zdecydowaliście, że wolicie nową wersję

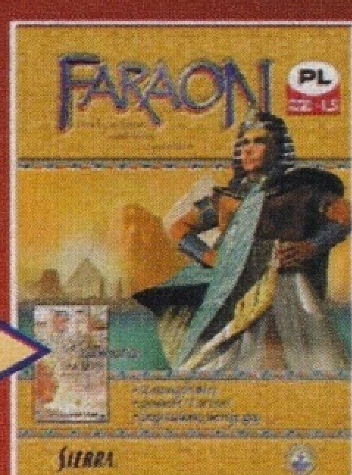
18 **Unreal Tournament**
GT INTERACTIVE / LEM – PC
19 – Być może to mały krok na liście. Ale dla Unreala to wielki skok do góry





19 **Tony Hawk's Pro Skater 2**
ACTIVISION / LEM – PC, PSX, DC
N – W końcu coś świeżego! Czyżby to był znak zbliżającej się wiosny?

20 **Faraon**
SIERRA / PLAY IT – PC
16 – Czasy świetności Egiptu już minęły. Jak widać, Faraonowie też odchodzą do lamusa



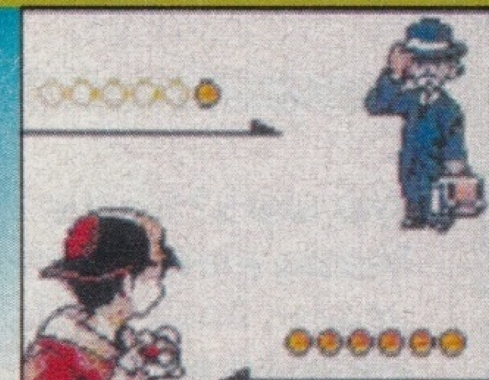
A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

- **26** **Tomb Raider 5** – EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, DC
- **27** **Icewind Dale** – INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
- **28** **Wrota Baldura 2** – INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
- **29** **Age of Empires** – MICROSOFT – PC
- **30** **Larry 7** – SIERRA / CD PROJEKT – PC

PRZEBOJE ZE ŚWIATA



HOT
Pokemon Gold
NINTENDO – GB
Szaleństwo pokemonowe trwa na całym na całym świecie. W ślad za Pokemonem Srebrnym na arenę wkracza jego wersja Złota





HOT
Who Wants To Be a Millionaire
DISNEY SOFTWARE – PC, PS, DC, GBC
Odpowiedź jest prosta. Gra może być pierwszym krokiem do bogactwa





HOT
Mobile Suite Gundam
BANDAI – PS2
Symulator Mecha po japońsku? Czemu nie, zwłaszcza że wykonano go w modnej ostatnio technice 3D. Zabawa gwarantowana!



CO SIĘ DZIEJE Z...



Tropico
GOD / PLAY IT – PC
Już niedługo będziesz miał okazję wcielić się w postać dyktatora władającego małą wyspą gdzieś na Karaibach. Lato tuż, tuż...



Myst III Exile
GAME STUDIOS / PLAY IT – PC
Mag Atrus już po raz trzeci przybędzie, by zmierzyć się ze Złem (jakże by inaczej), które ma zamiar zawładnąć światem (no tak...), a następnie doprowadzić do jego zagłady (urrra!)



Stupid Invaders
UBI SOFT / LEM – PC
Oczekiwanie na przybycie prawdziwych kosmitów będziesz mógł sobie umilić, oglądając przygody Georgeousa, Etno, Stereo, Buda i Candy. Oto wesoła gromadka głupich kosmitów

HOT 5 – NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE

1 **Settlers IV**
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
Po długim oczekiwaniu możesz wreszcie udać się na spotkanie z Osadnikami. Tym razem czekają na ciebie Majowie, Rzymianie i Wikingowie. No i Mroczne Plemię



2 **Clive Barker's Undying**
ELECTRONIC ARTS / IM GROUP – PC
Duchy hulają w najlepsze, a biedny Patric Galloway próbuje im w tym przeszkadzać. To nie jest dobry pomysł...



3 **Theme Park Inc.**
ELECTRONIC ARTS / IM GROUP – PC
Jeżeli lubisz zarządzać parkiem rozrywki, masz kolejną możliwość stworzyć cudowne wesołe miasteczko



4 **Blair Witch Project vol. 3**
GOD / PLAY IT – PC
Trzecia i ostatnia część przygód w wiosce Blair. Tym razem przenosisz się w wiek XVIII. Tam też straszy



5 **Grandia 2**
SEGA / LANSER – DC
Gra RPG na konsolę Dreamcast. Twoim zadaniem jest odnaleźć świątynię Granasa i ocalić świat. Proste, nie?



THE SETTLERS IV

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę SETTLERS IV! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile ras występuje w SETTLERS IV?

Pewne rzeczy nigdy się nie kończą... Miłośnicy sympatycznych Osadników z pewnością będą zachwyceni tym, że po zabawie z częścią pierwszą, drugą i trzecią, mogą dalej grać w ukochanych SETTLERSÓW



Majowie reprezentują odmienny krąg kulturowy

Najnowszy SETTLERS jest pod wieloma względami podobny do swoich poprzedników, ale ma też elementy, których oko Osadnika jeszcze nie widziało.

SETTLERS to oczywiście RTS. **Cel gry jest jasny od samego początku: trzeba wybudować dobrze prosperującą osadę. Zadbać o domy, kopalnie, kuźnie, warsztaty. Każdemu osadnikowi zapewnić zajęcie.** I stworzyć potężną armię, dzięki której możesz nie tylko obronić się przed najazdem sąsiada, ale nawet zaatakować jego ziemie.

To wszystko znajdziesz oczywiście w najnowszych SETTLERS IV. Do dyspozycji masz aż trzy rasy: Majów, Rzymian i Wikingów. Autorzy nie zadbali o zgodność historyczną, ale postarali się, aby poszczególne rasy różniły się nie tylko wyglądem sympatycznych bohaterów i architekturą budynków. Każda z grup ma zupełnie inne możliwości, jednostki, zwierzęta hodowlane, drogę rozwoju i taktykę. Armia i strategia cywilizowanych Rzymian będzie się poważnie różnić od barbarzyńskich hord Wikingów. Każda rasa ma zastrzeżone tylko dla siebie postacie, np. Rzymianie – wojskowych medyków, a Majowie – wojowników uzbrojonych w dmuchawki z zatrutymi strzałkami. Ta broń nie zadaje obrażeń, ale paraliżuje wroga tak skutecznie, że jest on podatny na ataki własnych wojów. Główną siłę Wikingów stanowią oczywiście osławieni berserkarze dzierżący wielkie topory. Poza tym, wszystkie rasy mają maszyny wojenne (Rzymianie np. tarany). Dodatkowo, siła każdego oddziału wzrasta, gdy jest on prowadzony przez kompetentnego dowódcę. Kapłani poszczególnych ras dysponują różnymi czarami. Jakby tego było mało, kampanie przeznaczone dla różnych grup mają zupełnie inną muzykę. To potwierdza, że autorzy



Mroczne Plemię to nie byle jaki przeciwnik. Strzeż się Morbusa



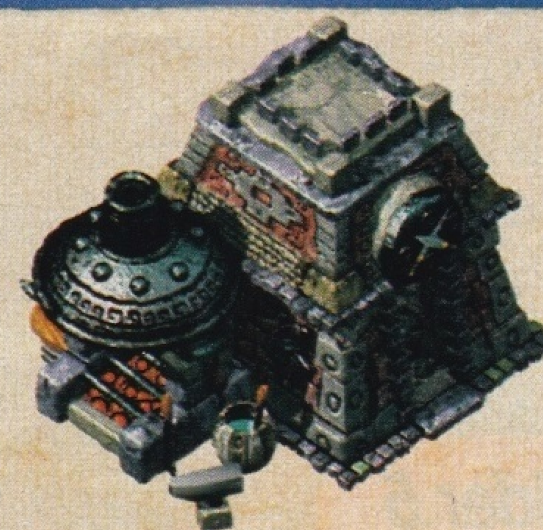
Pod wpływem działania Morbusa kraina zamienia się w ziemię jałową



Śliczna i kwitnąca kraina w najlepszym momencie swego rozwoju

Majowie

Ich cechą charakterystyczną są wojownicy uzbrojeni w dmuchawki z zatrutymi strzałami. Taka broń świetnie paraliżuje przeciwników, więc jest bardzo skuteczna





Odrobina egzotycznej architektury. Jako dowodzący tą nacją musisz umieć je wznosić



Zatruta strzała, celne oko i problem (tzn. wróg) z głowy

gry nie zapomnieli nawet o drobiazgach. Muzykę tworzą bardzo przyjemne utwory folkowe, które warto mieć na oddzielnym krążku.

Wielką nowość w SETTLERS IV stanowi Mroczne Plemię. Tak, tego jeszcze nie było. Co to za jedni? No, można powiedzieć, że to główna atrakcja gry. **Ich historia sięga chwili, gdy przebiegły i złowrogi manipulator Morbus za bunt przeciw tajemniczemu ONEMU został zesłany na Ziemię.** Kara okazała się o tyle straszna, że Morbus wprost nie cierpi wszystkiego, co zielone. Stąpanie po soczystej trawie to dla niego udręka, więc zaczyna zmieniać otoczenie w wypalone i jałowe pustkowia. I będzie to robił dopóty, dopóki cała Ziemia nie zmieni się w pustynię. Oczywiście, jeśli wcześniej ty go nie pokonasz. Zabawa z Mrocznym Plemieniem jest o tyle uciążliwa i niebezpieczna, że Morbus ma na swych usługach samego Mrocznego Ogrodnika. Ten osobnik nie zajmuje się bynajmniej sadzeniem kwiatków, ale kombinuje, jak unicestwić życie na błękitnej planecie. Jego wynalazkiem są ziarna paskudnego chwastu, który rozprzestrzenia się bardzo szybko i momentalnie wysysa z ziemi wszelkie odżywcze minerały. Aby pokonać Morbusa i zniszczyć jego Mroczną Świątynię, trzeba będzie zaprząc własnych ogrodników do pracy i rekultywować wyjałowioną ziemię. A zatem masz wątek strategiczny i ekologiczny zarazem. Oczywiście nie zapomniano o tym, czym szczyciły się poprzednie SETTLERSY, czyli o rozbudowanej ekonomii. Trzeba się nieźle namęczyć i nakombinować, aby zrównoważyć ekonomię osady i przemienić ją w istny raj na Ziemi. Oczywiście, aby nie powtarzać wszędzie tego samego schematu wydobycia, upraw, hodowli i przetwórstwa, wprowadzono liczne różnice między rasami. Dodano też nowe szczegóły i możliwości. Lasy pełne są teraz różnorakiego zwierza, w tym dzików, jeleni i zajęcy, tak więc twoi myśliwi będą mieli pełne ręce roboty. Szlaki często uczęszczane przez twoich zagonionych ludków zmienią się w ścieżki. Jeśli na ścieżkach będzie dalej duży ruch, powstaną drogi. Istnieje też możliwość przeprowadzania osadników i surowców poza teren wioski za pomocą zwykłego wozu zaprzężonego w muła. To nie koniec nowości. **W SETTLERS IV dodano jeszcze nowe statki i okręty. Poprawiono też grafikę. Rzeczywiście, jest śliczna.** Ludki wyglądają jak zwykle przesympatycznie, a oko cieszą liczne animacje i ruchome detale, którym można się przyjrzeć dzięki opcji przybliżania obrazu. Pod względem widowiskowości SETTLERS IV nie można nic zarzucić. To gra na naprawdę wysokim poziomie.


Twój ogrodnik musi zadbać, by planeta nadal była zielona


Każde plemię wznosi typowe dla siebie budowle, np. piramidy Majów

W opcji dla jednego gracza w SETTLERS IV znajduje się po jednej kampanii dla Majów, Rzymian i Wikingów (każda kampania to trzy scenariusze). Poza tym, jest jeszcze główna opowieść tej gry, czyli zmagania z Mrocznym Plemieniem. To z kolei 12 połączonych ze sobą scenariuszy. Jakby tego było mało, masz jeszcze opcję szybkiego startu w pojedynczej, dowolnej misji. Jest też opcja gry wieloosobowej. W rozgrywce w SETTLERS IV może wziąć udział do ośmiu graczy. Scenariusze są zróżnicowane. Jest więc opcja rywalizacji pomiędzy graczami, polegająca na tym, kto pierwszy wypełni zadanie w danej misji. Kilku graczy może też połączyć swe siły, by wypełnić zadanie, które przekracza możliwości jednego plemienia. **SETTLERS IV to gra, na którą czekali wszyscy miłośnicy serii. To dalszy ciąg przygód Osadników, ale nie kontynuacja na siłę.** Mnogość opcji i możliwości powinny zadowolić nawet najwybredniejszych graczy.


Wikingowie nie bawią się w dyplomację, tylko od razu walczą


W kręgach europejskich królują swojskie zamki i fortece á la średniowiecze



Na stronie znajdziesz garść wiadomości, trochę screenów i przede wszystkim wizerunki ludzików na uroczych tapetach


PC | PSX | N64 | DC | A

Settlers 4
Ludzikowy RTS

99.90 zł	Blue Byte / CD Projekt	1-8 graczy

Min: Pentium 200, 64 MB RAM
Zal: Pentium II 350, 128 MB RAM

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	5+	5

+ Wspaniała grafika, muzyka, mnogość opcji i jednostek
– Jeśli ktoś nie lubił Settlersów, to i tak ich nie polubi, więc niech się nie zmusza

SETTLERSÓW ciąg dalszy. Tym razem, oprócz znanych ludów, pojawia się Mroczne Plemię. Uwaga! Już niedługo test polskiej wersji!

5

Rzymianie

Na pierwszy rzut oka robią wrażenie spokojnych i pokojowo nastawionych do świata. Posiadają jednak na wyposażeniu bardzo przydatnych medyków wojskowych



Łodzie rybackie dostarczą pożywienia dla całej nadmorskiej osady


A spokojny piekarz zaopatrzy nawet legion wojska. Wszystko ma swój cel

Wikingowie

Choć mieszkają na dalekiej północy, ich serca są gorące. Niczego i nikogo się nie boją. Ich głównym narzędziem walki jest ogromny topór




To, co widzisz na obrazku, to nie jest domek z piernika czarownicy


Berserkarze to tajna i najbardziej skuteczna broń Wikingów

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

TEST PS2

TIMESPLITTERS

Jaka jest zwykle najważniejsza informacja zawarta w naszej tabelce? Ocena? Być może. TIMESPLITTERS rządzą jednak inne reguły



Jeżeli zapragniesz zmierzyć się z kolegą, ekran zostanie podzielony na dwie części

Polowanie na szkieletora z flintą: na każdym poziomie napotkasz przeciwników innego rodzaju

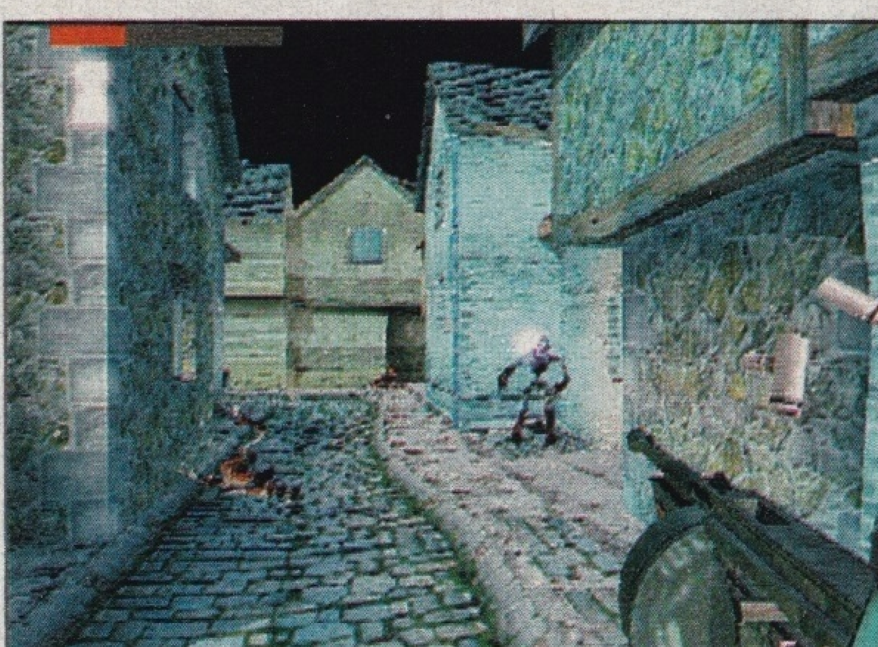
Tutaj najistotniejsze są cyferki określające liczbę graczy. Okazuje się bowiem, że o ile TIMESPLITTERS mogą nie spodobać się w opcji zabawy dla jednego gracza, to jako rozrywka dla wielu osób są prawie doskonałe. Skoro producenci z SONY umożliwili podłączenie do swojej konsoli aż 4 padów, to do zabawy możesz zaprosić nawet trzy osoby. Ekran zostanie podzielony na cztery części, a wy oddacie się hasaniu po poziomach i eliminacji przeciwników. Gra ta jest bowiem niczym innym jak bardzo dobrym produktem akcji, takim jak np. QUAKE. O co w niej chodzi? Ba, o strzelanie z różnych broni i, oczywiście, wygranie. Do tego dobudowano jednak pewną historyjkę. Główną rolę grają w niej niejacy Timesplittersi. Żyją oni w innym wymiarze – po tamtej stronie czasu i przestrzeni – i stamtąd wpływają na nasze codzienne życie. I oto całkiem niespodzianie, z zupełnie niezrozumiałych powodów, te niesamowite stworzenia postanawiają wypowiedzieć wojnę całej ludzkości. **Jedyne, co ci pozostaje w tej sytuacji, to chwycić za broń i dobrać się złowrogim istotom porządnie do skóry!** Łatwiej powiedzieć, niż zrobić. Ale przecież do odważnych świat należy.

Jeżeli wybierzesz tryb zabawy tylko dla siebie, to wcielając się w najróżniejszych wojowników (dosyć charakterystycznych dla poszczególnych okresów i niezbyt normalnie wyglądających), będziesz wędrował poprzez kilka poziomów gry, w których akcja toczy się na przestrzeni stu lat od 1935 do 2035 roku. Rozmiar mapy, po której się poruszasz, i ilość przeciwników zależą od jednego z trzech stopni trudności, jaki wybierzesz. **Twoje zadanie pozostaje jednak zawsze takie samo: musisz przejść poziom, odnaleźć poszukiwany przedmiot i zanieść go na oznaczone miejsce.** Oczywiście w drodze do celu pragną ci przeszkodzić ci Timesplittersi. Prawda, że zasady są proste?

W TIMESPLITTERS małą trudność może stanowić tylko prowadzenie postaci – wymaga ono od gracza dobrego refleksu i opanowania niewygodnej klawiszologii. Gdy jednak przebrniesz przez te przeszkody, miło zaskoczy cię ogromny arsenał opcji w trybie dla wielu graczy, który nie pozostawia wiele do życzenia. Możesz zmienić naprawdę prawie wszystko! W ten sposób i w najciemniejszym korytarzu poczujesz się jak u siebie w domu. Do tego nawet podczas spektakularnych walk w kilka osób nie ma żadnych spowolnień zabawy. Gra nie krztusi się i nie sapie w ważnych momentach. Dzięki temu wydaje ci się, że znajdujesz się w samym środku prawdziwej walki! Również różnorodne graficznie poziomy (w końcu grasz w kilku okresach historycznych) robią dobre wrażenie. Jedyną ich wadą jest brak głębi i odpowiedniego koloru.



Niestety, w grze nie znajdziesz zbyt wielu tak uroczych krajobrazów. Wielka szkoda



Ulice można oczyścić jedynie za pomocą dużej ilości ołowiu



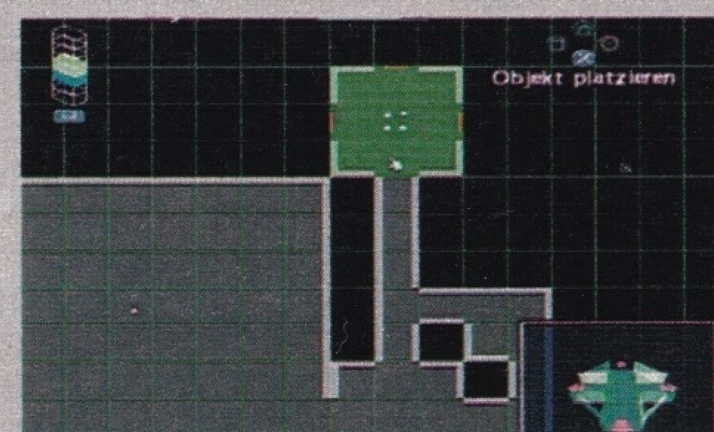


Niespodzianka! Timesplitters podążą za tobą do każdej strefy czasowej

INFO

Tworzenie własnych poziomów

Załączony edytor mapy jest przejrzysty, obszerny i prosty w obsłudze. W każdej chwili masz możliwość oce-



ny swojego własnego poziomu wykonanego w 3D i naniesienia niezbędnych poprawek.





Pomysłowo zrobiona strona. Skoro akcja gry toczy się w kilku okresach, to i każda część witryny jest w innym stylu

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

Kiedy już dasz łupnia znajomym, możesz przygotować dla nich własne poziomy. Wszystko dzięki prostemu (ale dobremu) w obsłudze edytorowi. A gdy już znudzisz się uganianiem się za kolegami... Zaraz, zaraz! Takimi grami jak TIMESPLITTERS naprawdę trudno się znudzić!

PC	PS2	N64	DC	A

Timesplitters
Wieloosobowa Akcja

259 zł	Eidos / IM Group	1-4 graczy

● Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika	4+	Dźwięk	4+	Frajda	5+

\+ Wyjątkowo dobrze dopracowany wariant wieloosobowy, dużo broni, zróżnicowane postaci

– Trudne do zapamiętania sterowanie, grafika czasami mogłaby mieć więcej głębi

TIMESPLITTERS to dobra propozycja dla tych, którzy nie boją się stanąć twarzą w twarz z przeciwnikiem, i to nie tylko konsolowym

5+

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY !





TRZY RASY
JEDNA WYSPA
WIELKI KONFLIKT

GIANTS
OBYWATEL KABUTO





Obejmij dowództwo nad Mekami i użyj ich niszczycielskiej broni by zlikwidować innych mieszkańców wyspy.



Jako Kabuto niszcz, demoluj lub... pożeraj wszystko co stanie na Twojej drodze.



Pokieruj Władczyniami Mórz i zniszcz swoich wrogów za pomocą żywiołów powietrza, ognia, ziemi i wody.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com







Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych: http://www.gry.wp.pl/

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

theme PARK Inc.™

Kto lubi budować wesołe miasteczka, ten znowu ma okazję zabawić się w szefa i trochę porządzić. No, do roboty, bo klienci czekają

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać THEME PARK INC.! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Wymień chociaż trzy gry z nazwą THEME w tytule

Dawno, dawno temu (czyli ponad rok temu) gracze dostali zabawkę o nazwie THEME PARK WORLD. Teraz przyszedł czas na kontynuację, której nadano tytuł THEME PARK INC.

Na czym właściwie polega zabawa? **Otóż dowiadujesz się, że powierzono ci zarządzanie wesołym miasteczkiem, lub – jak kto woli – lunaparkiem. Początkowo jest to tylko niewielki kawałek płaskiego terenu z paroma zaledwie atrakcjami.** To za mało, aby przyciągnąć mrowie klientów, a zyski należy przecież zwiększać. W końcu jesteś przedsiębiorcą. Nad twoimi posunięciami czuwa pewien wielki boss. Jeśli się sprawdzisz, wypełniając niewielkie, stosunkowo łatwe zadanie, zostanie ci powierzone ważniejsze i bardziej odpowiedzialne. Zaczynasz więc rozbudowywać park. Stawiasz coraz to nowe atrakcje, regulujesz ceny biletów, zabawa jest świetna, interes się kręci, ale... klienci okazują się głodni. Nie pozostaje ci więc nic innego, jak postawić budki z jedzeniem i napojami, a potem jeszcze kilka z balonikami, pamiątkami... To jednak nie wszystko: ludzie potrzebują toalet, a te ktoś musi sprzątać. Szerzy się wandalizm. Ech... życie... Huśtawki, karuzele i inne atrakcje zaczynają się psuć. Zatrudniasz coraz to nowych pracowników. Teraz potrzebujesz dla swojej załogi pawilonu wypoczynkowego – w końcu to nie maszyny, tylko ludzie. Czemu twoi goście są wciąż niezadowoleni? Trzeba się tego koniecznie dowiedzieć i jakoś temu zaradzić. Twój park się rozszerza, dostałeś więcej gruntu, ale czym go zapełnić? Skoro wykorzystałeś już całą ofertę dostępnych budowli to twoi naukowcy muszą opracowywać wciąż nowe pomysły. Pod warunkiem, że wybudowałeś instytut badawczy... Możesz ich zmusić do tak ciężkiej i wydajnej pracy, że aż im miny zrzedną (naprawdę!). Do każdego budynku, do każdej atrakcji w twoim lunaparku musi prowadzić alejka. Goście nudzą się w kolejkach do atrakcji – nie masz wyjścia, zatrudniasz komika. **Kiedy zagospodarujesz jeden park, otrzymasz następny, w innej scenerii. Jeśli masz kłopoty – włączasz opcję doradcy. Tak to się kręci. A ile trzeba się przy tym nagłowić!** Wszystko kosztuje, a park musi być rentowny. Za to, kiedy wypełnisz zadanie – satysfakcja jest spora.

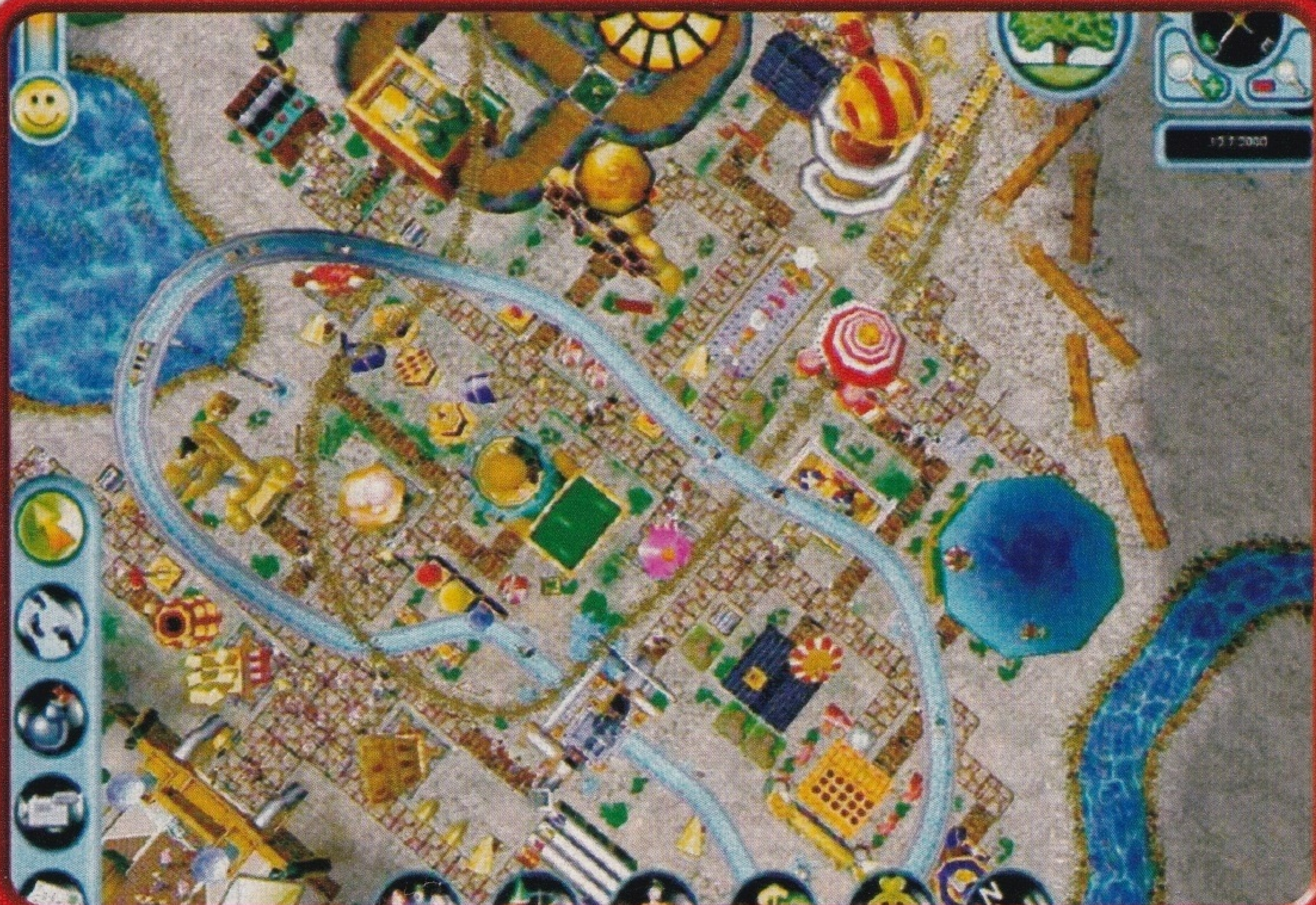

Wesołe miasteczko z lotu ptaka? Dla tych, co mają licencję pilota helikopterów

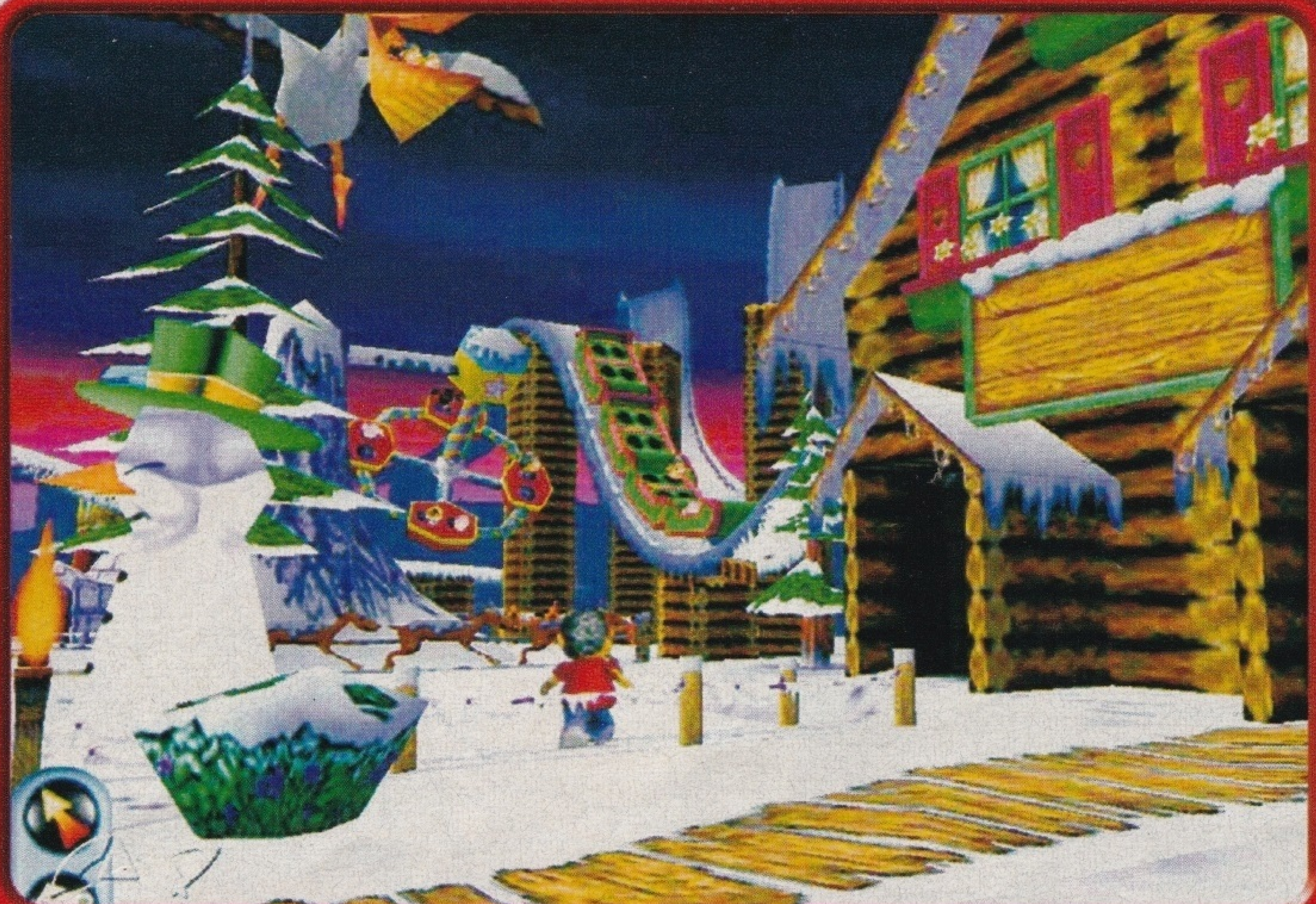


To wszystko znasz jednak z poprzedniej części THEME PARK. Czym jednak olśni cię nowa wersja? **Różnicą, która natychmiast rzuca się w oczy, jest widok parku. Prócz oddalania, przybliżania i obracania dodano widok z góry, do którego przechodzi się płynnie przy użyciu strzałki. Sprawia to wrażenie**



Tak właśnie może wyglądać wejście do twojego wesołego miasteczka. Odrobina inwencji i już hasasz do woli!


Oczywiście i tym razem nie mogło zabraknąć mknącego z zawrotną prędkością rollercoastera. Tylko nie patrz w dół, bo może cię zemdlić!


Kto powiedział, że wesołe miasteczko to rozrywka sezonowa. Świątek, piątek, a nawet zima nie przeszkodzą ci w zabawie. Bałwany śnieżne wchodzą za pół ceny


Arabska wioska otworzy podwoje na hasło: Sezamie otwórz się!

trzeciego wymiaru. Menu zostało nieco zmienione, obecnie jest łatwiejsze w obsłudze. A ponadto dostarczono cały szereg nowych atrakcji i opcji. Toalety nie są już koedukacyjne, należy osobno wybudować damską i męską. Przy budowie atrakcji gracz otrzymuje informację, przy jakiej pogodzie cieszy się ona zainteresowaniem: na przykład przejażdżka wodna na kłodach jest świetna w upał, ale nie przyciągnie zbyt wielu amatorów w czasie opadów deszczu lub śniegu i teraz to od razu widać (bardzo pomocne!). Poza tym, statystyki odwiedzających uwzględniają podział na grupy wiekowe. Dzięki temu łatwo zauważyć, że to, co bawi dzieci, nie będzie interesowało ich rodziców czy dziadków, i odwrotnie. Twoim zadaniem jest przecież zadowolić wszystkich gości. Kolejna zmiana dotyczy personelu. Tym razem rewir, w jakim mają pracować zatrudnieni przez ciebie ludzie, wyznaczany jest automatycznie.

Nowa edycja gry oferuje także zróżnicowane scenerie, w jakich rozwijają się kolejne parki. Pojawił się krajobraz zimowy, piaszczysta pustynia z egipską stylizacją atrakcji... Nie poprawił się natomiast dźwięk, całej rozgrywce towarzyszą dość monotonne odgłosy i prymitywna melodyjka; wszystko to przerywane jedynie głosem twojego „pomocnika”.

Jak wiadomo bardziej zagorzałym graczom, istnieje także konkurencyjna gra: ROLLERCOASTER TYCOON, razem ze wszystkimi dodatkami. Tam również zarządza się parkiem rozrywki i odbywa się to na podobnych zasadach. Istnieją wszelako różnice pomiędzy obiema pozornie podobnymi grami. W RCT nie pojawia się ani jedno „unowocześnienie”, o jakie wzbogacony został THEME PARK INC. Nie trzeba także budować pawilonów dla personelu ani instytutu, ani też zatrudniać naukowców. Badania naukowe prowadzą się „same”, ty jedynie podejmujesz decyzję, jakiej kategorii atrakcje mają pierwszeństwo w badaniach. Nie decydujesz o wymyśleniu konkretnego rollercoastera. Twoi pracownicy, w odróżnieniu od gości, nie mają swoich potrzeb i opinii ani nazwisk, zatrudnia się ich anonimowo i bez wiedzy o ich doświadczeniu, co z kolei oferuje THEME PARK. Mniej komplikacji, ale też mniej zabawy i myślenia.

Ale RCT ma także swoje zalety. Projektowanie kolejek i rollercoasterów wymaga tutaj nieporównanie więcej inwencji (bardzo pomocne są oznaczenia wysokości). Ponadto jest olbrzymi wybór elementów otoczenia: drzew, krzewów, klombów, fontann, są nawet ławki i kosze na śmieci. Są mosty, mnóstwo nawierzchni alejek i wszystko to, co sprawia, że twój park staje się niepodobny do innych. Wydaje się także, że cała obsługa gry jest nieco bardziej przejrzysta i przyjazna dla gracza. I wreszcie jest polska wersja.

W jednej i drugiej grze trzeba koordynować wiele spraw jednocześnie, obie gry okazują się twórcze, wciągające i bezkrwawe. Ich porównywanie przypomina dyskusję o wyższości świąt Bożego Narodzenia nad świętami Wielkiej Nocy. Wszystko zależy od preferencji gracza.

Jak powiedział nasz kolega w redakcyjnym komiksie: „Strażnik Texasu” albo „Zbuntowany anioł”...






Dobry organizator pamięta o wszystkim. Nie ma się co wstydzić...

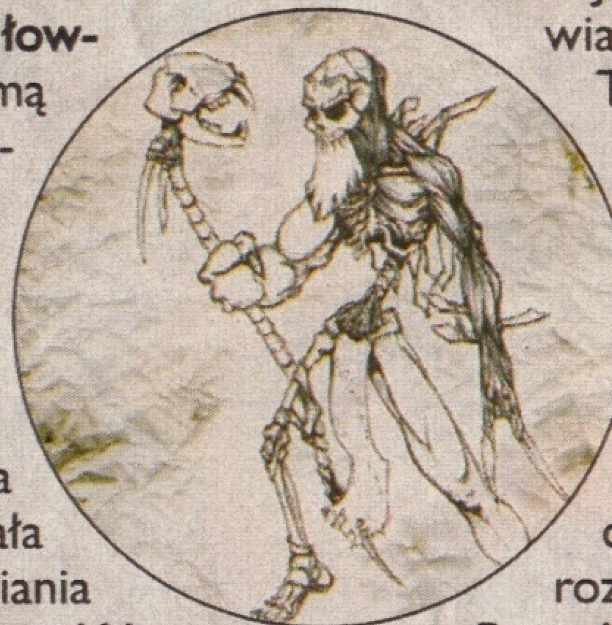

Gigantmaszyna poszła w ruch! Panowie i panie, otwieramy wielkie spływanie. Tylko dla odważnych, tylko dla wytrwałych... Chyba się nie boisz?

Tekst: Malwina „MAL” Kalinowska

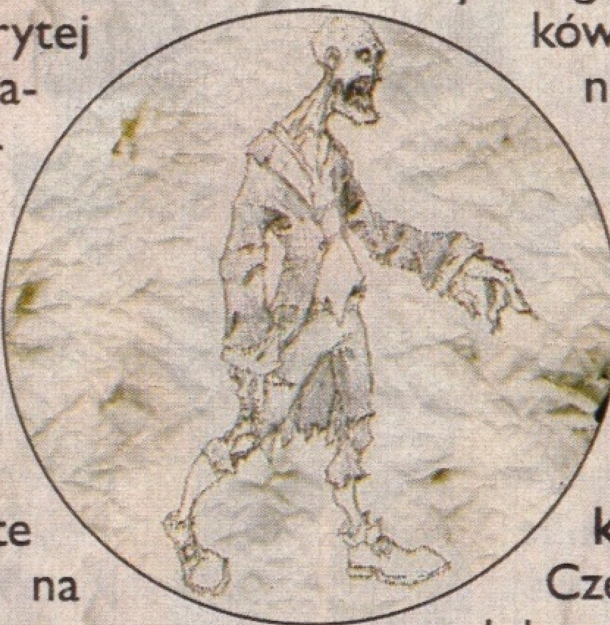
BLAIR WITCH
VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE

Cykl BLAIR WITCH dobiegł końca. Historia Elly Kedward zamyka jedną z najlepszych sag gier grozy...

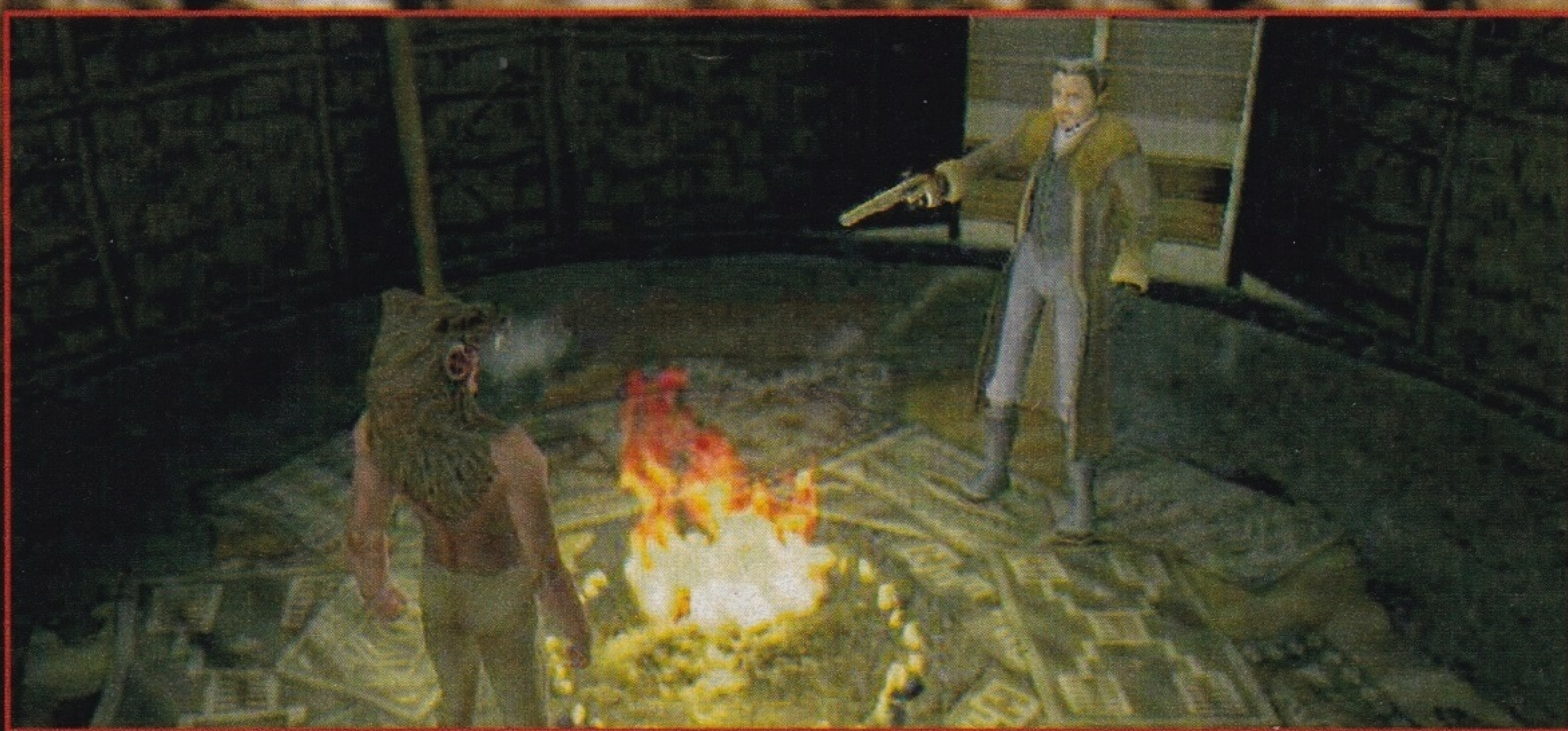
Trzecia i ostatnia część BLAIR WITCH, zgodnie z zamysłem autorów, nie rozgrywa się po wydarzeniach pokazanych w poprzednich grach. Każdy nowy tytuł przenosił cię coraz dalej w czasy zasnute mgłą tajemnicy. **Tym razem akcja toczy się w wieku XVIII. Jej głównym bohaterem jest Jonathan Pyre, łowca czarownic.** Późną zimą przybywa on do niewielkiej wioski Blair, aby zbadać przyczynę tajemniczych zaginięć dzieci osadników. Dociera na miejsce krótko po tym, jak Elly Kedward, tytułowa Czarownica z Blair, została uznana za winną uprawiania czarów i skazana na banicję. Wygnano ją do lasu w samym środku zimy, tak więc większość mieszkańców osady uważa, że stara kobieta na pewno nie żyje. Innego zdania jest miejscowy pastor, który podejrzewa, że czarownica wcale nie umarła albo, co gorsze, umarła i wróciła z zaświatów, aby zemścić się na mieszkańcach Blair. Te przypuszczenia zdają się potwierdzać kolejne wypadki, których nie sposób nijak wytłumaczyć. Znów giną dzieci, ciała zmarłych pokryte są tajemniczymi znakami rytualnymi. Wszyscy mówią o dziwnych odgłosach dobiegających z lasu. Jakby tego było mało, pojawia się nowa czarownica. Tę kobietę znaleziono w opuszczonym domu Kedward, gdy bez ducha leżała pośrodku magicznego kręgu pełnego ciał zwierząt, zapewne złożonych w ofierze. Cóż, te wszystkie przerażające zagadki będzie musiał rozwikłać nie kto inny, tylko Pyre, Łowca Czarownic. Innymi słowy: znowu wkraczasz do akcji.



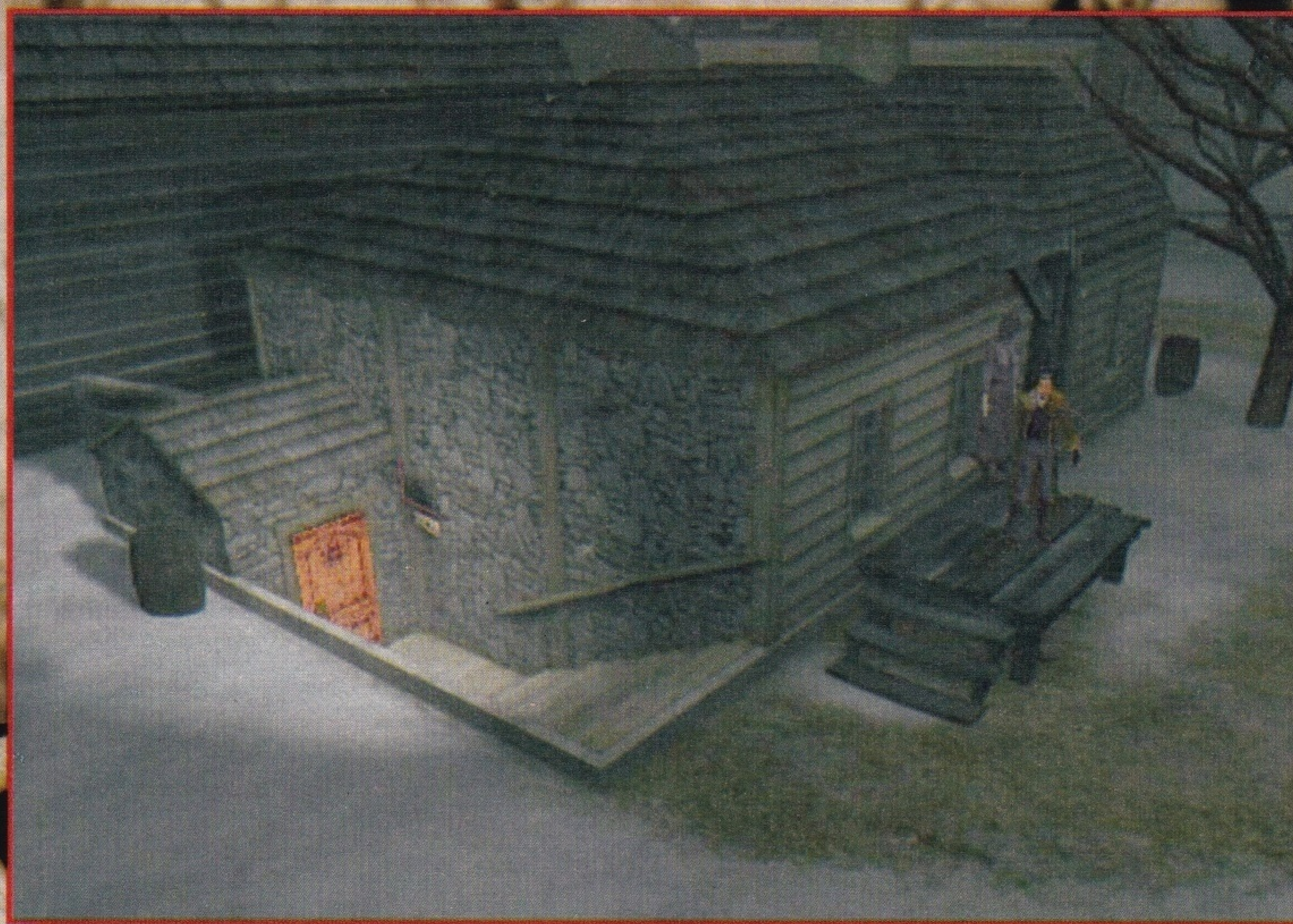
A jak wygląda sama gra? Jakby nie patrzeć, jest to kontynuacja cyklu zapoczątkowanego opowieścią Rustin Parr. **Tak jak poprzednie tytuły, BLAIR WITCH 3 wykorzystuje ten sam świetny projekt graficzny NOCTURNA, zapewniający przestrzenność środowiska, szczegółowe animacje, doskonałą grafikę oraz niesamowitą grę świateł i cieni.** Postaci jak zwykle zostały przedstawione bardzo dokładnie. Zadbano nawet o takie szczegóły jak płaszcze, których połami szarpie wiatr. Widok malutkiej, osiemnastowiecznej osady skrytej wśród nieprzebytych lasów i mokradeł, przypomina sceny z filmu „Sleepy Hollow". Kobiety w długich sukniach z charakterystycznymi czepkami, mężczyźni w surdutach i perukach. Wszystkie te szczegóły składają się na bardzo przekonującą i dopracowaną wizję świata. Największe wrażenie robi jednak, jak zwykle, światło lamp, latarń, świec i palenisk. Bardzo realistyczne blaski i cienie potęgują atmosferę tajemniczości i grozy. Te efekty to z pewnością najmocniejsza strona grafiki gry. Niestety, również to, co było słabe i zawodne w poprzednich tytułach cyklu, tutaj nie uległo zmianie. Mowa oczywiście o sterowaniu. Kierowanie bohaterem jest męczące, frustrujące i często staje się przyczyną nagłego zgonu podczas walki. Sytuację poprawia nieco możliwość automatycznego celowania do przeciwników, ale także ta opcja nie jest, niestety, niezawodna. Po jej uruchomieniu bohater często chybia.



A skoro już mowa o walce, to **w BLAIR WITCH 3 spotkasz różnorakie istoty rodem z piekła bądź z najgorszych koszmarów twórców gry.** Część z tych istot to znane już dobrze duchy, żywe trupy i indiańskie demony. Znajdzie się też kilka zupełnie nowych. Skoro akcja gry ma miejsce w osiemnastym stuleciu, to także bohater został uzbrojony zgodnie z obowiązującą wówczas militarną „modą". Jest w stanie posługiwać się w bezpośrednim starciu pałkami, kija-



W sytuacji kryzysowej zawsze możesz wyciągnąć pukawkę i w ten sposób wyeliminować przeciwnika. No, chyba że człowiek-wilk okaże się na te metody odporny

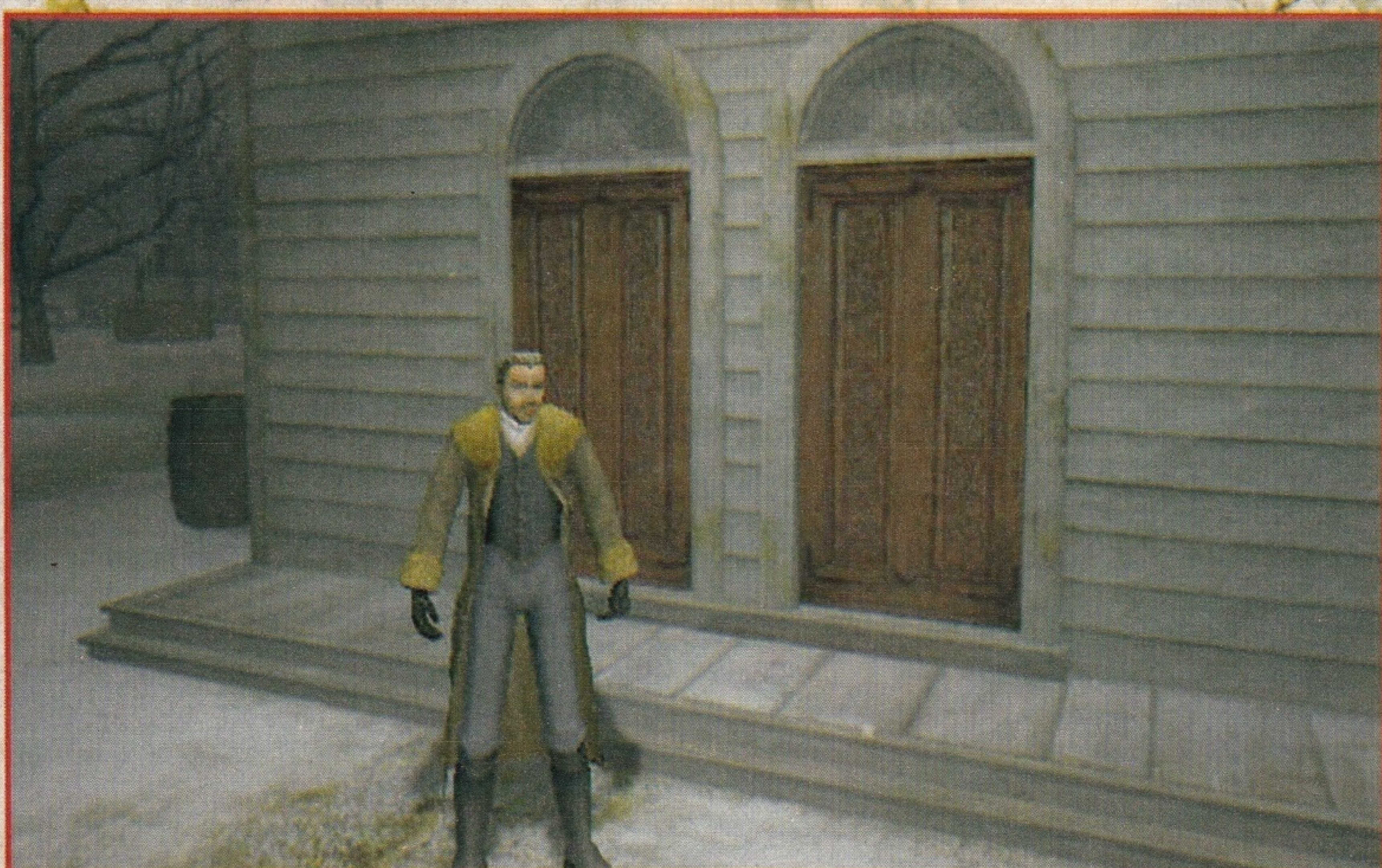


Tę scenerię znasz już doskonale z wcześniejszych części gry. Ciekawe, co przydarzy ci się tym razem, gdy ruszysz w ciemną noc

mi, a nawet szpadlem. Poza tym, ma jeszcze pistolet skałkowy oraz garłacz, który wypluwa z siebie garść kul czy siekańców. Oczywiście na tym nie koniec. W trakcie swych niebezpiecznych przygód Pyre pozna także zaklęcia wiedźm oraz rytuały Indian. Do swojej dyspozycji dostanie liczne amulety i totemy rodowitych Amerykanów – jedne będą go ostrzegać przed nadejściem Złych sił, inne zapewnią mu zdolność przemieszczania się między odległymi od siebie obszarami, jeszcze inne uleczą jego rany. Czarów i amuletów jest tu naprawdę całe mnóstwo.

Niestety, nie wszystko w grze zachwyca tak jak w poprzednich częściach. **Ten BLAIR WITCH koncentruje się na walce ze złymi siłami, wątek śledztwa odsunięto na dalszy plan.** Zadania są na ogół proste jak budowa cepa, a schematy przypominają te, z jakich „słyną" gry fantasy Action/RPG. Masz więc misje w stylu: pójdź na cmentarz i zdobądź święty krzyż. Idziesz na cmentarz, otwierasz bramę, wkraczasz miedzy groby. Brama obowiązkowo zamyka się za twymi plecami, a z mogił zaczynają się wygrzebywać truposze. Łowca Czarownic kontra Zombie. Runda pierwsza. Paf! Paf! Paf!. Zombie nie żyją, brama się otwiera – tak to niestety często wygląda. Oczywiście gra ciągle ma klimat i nadal straszy. Gorzej, że BLAIR WITCH 3 wykorzystuje te same schematy, co BLAIR WITCH 1. Znów ruszasz do lasu, by odnaleźć niesławne Coffin Rock. Pod drodze spotykasz wilka, który cię dokądś prowadzi. Dokąd? Ci, którzy grali w pierwszą część cyklu, znają odpowiedź na to pytanie. Do Starego Indianina, Który Dużo Wie. Oczywiście to wszystko nie oznacza, że BLAIR WITCH 3 jest jakąś wpadką. Bynajmniej. To po prostu gra bardziej skoncentrowana na walce i zmaganiach z potwornymi istotami. Pod tym względem można ją porównać do RESIDENT EVIL, który nie jest przecież złą propozycją.

Teraz, kiedy cykl BLAIR WITCH PROJECT jest już zamknięty, można pokusić się o małe podsumowanie i porównanie jego poszczególnych części. Palma pierwszeństwa należy się niewątpliwie części pierwszej. Strasznej, pomysłowej i zaskakującej. Oczywiście żaden gracz, który zagrał w tę grę – pod warunkiem, że naprawdę wciągnęła go ta opowieść – nie zechce przerwać przerażającej podróży w połowie. Najważniejsze jest przecież poznanie prawdy i znalezienie odpowiedzi na wszystkie dręczące pytania. Cykl BLAIR WITCH z całą pewnością bije na głowę filmowy pierwowzór (o kontynuacji nie wspominając). Gra jest tak dobra, że spokojnie mogłaby się obejść bez nawiązań do głośnego filmu. Tak czy inaczej, oba dzieła czerpią pełnymi garściami z klasyki grozy, od Poego i Lovecrafta. Cykl BLAIR WITCH to z pewnością wielkie wydarzenie w świecie gier.



Jonathan Pyre przybył do zapomnianej przez Boga i ludzi malutkiej wioski Blair, by walczyć z czarownicami. Jest przecież ich łowcą



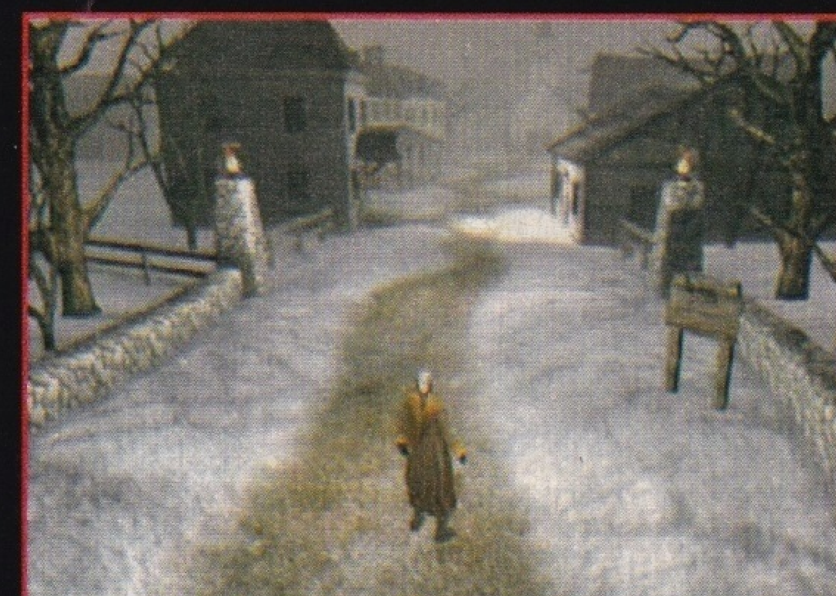
Moce szaleją wokoło, ale nie należy się zniechęcać



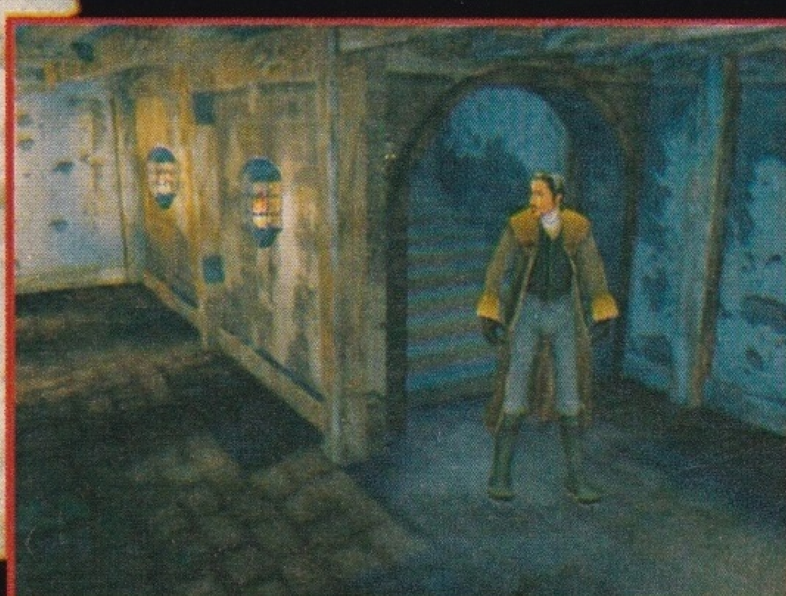
Jeden rzut oka na niebo, by odnaleźć szczęśliwą gwiazdę, która cię poprowadzi...



Zawsze możesz skorzystać z upiornych błyskawic...



Najlepiej jednak licz przede wszystkim na siebie i swój superinstynkt łowcy...



... który doprowadzi cię do domku Elly Kedward, czarownicy



A wtedy niech moc będzie z tobą, bo musisz wiedzieć, że czarownice to nie są grzeczne dziewczynki, które przywitają cię szklanką gorącej herbaty



Mroczno tu, że aż strach. Wiadomości też nie ma za wiele. Trochę screenów, artów i odnośniki do stron z recenzjami



PC | PSX | N64 | DC | A

Blair Witch 3
Zło Jeszcze Nie Śpi

99 zł	GOD / Play-It	1 gracz

Min: Pentium II 200, 64 MB RAM
Zal: Pentium II 400, 96 MB RAM

Grafika	5+	Dźwięk	6	Frajda	5-

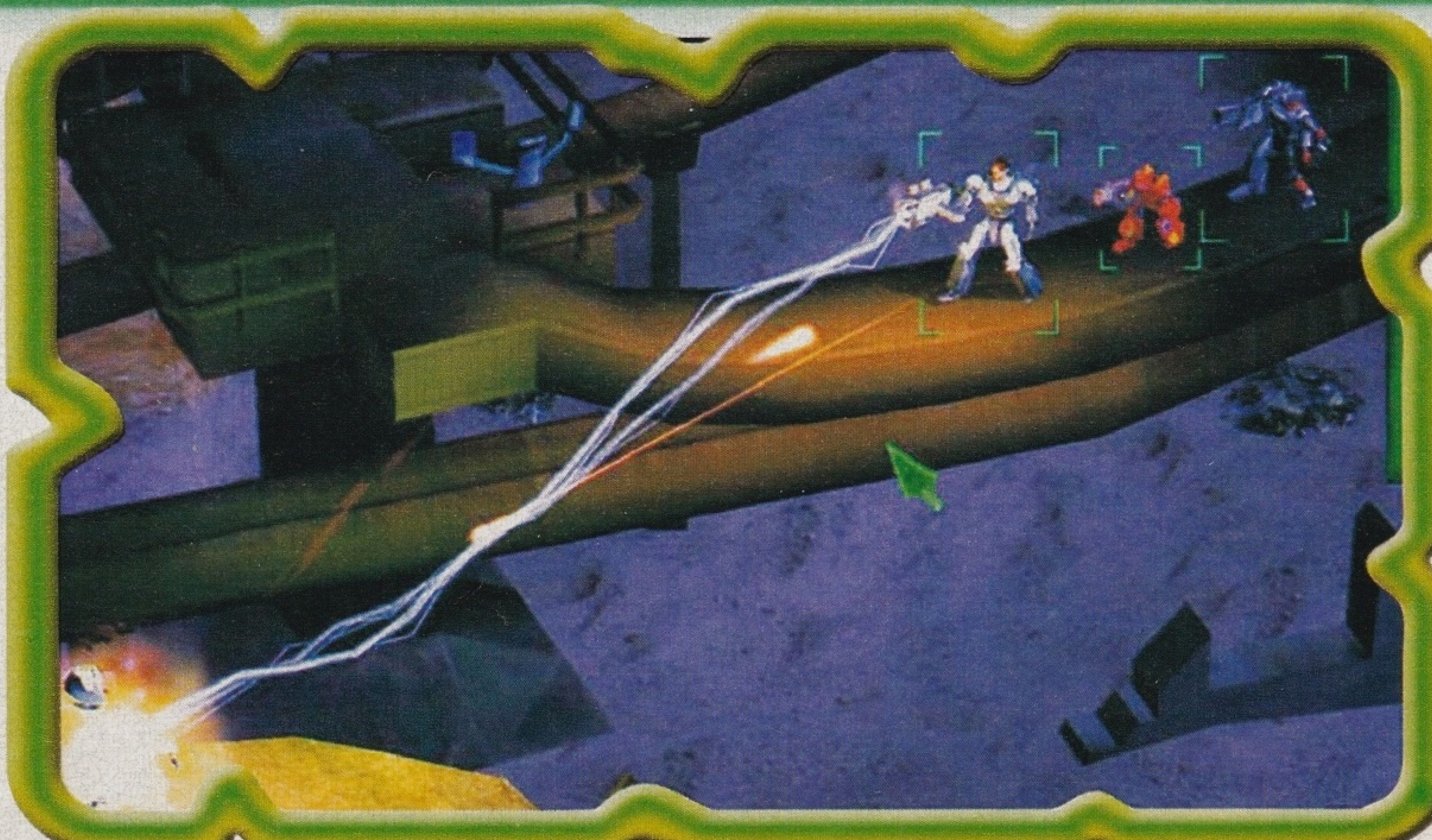
+ Jak zwykle... niesamowity nastrój grozy oraz świetna grafika
– Niektóre rozwiązania powtarzają się, w grze występuje dużo uproszczeń

Ostatnia gra z cyklu. Masz więc ostatnią szansę dowiedzieć się prawdy o Wiedźmie z Blair. Niedługo pojawi się też wersja PL

5

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

GUNLOK



Jako główny bohater – Gunlok – masz za zadanie (jak zwykle) ocalić świat przed zagładą i pomóc ludziom obronić się przed robotami

Bunt robotów to pomysł stary, ale wciąż chwytliwy. Wystarczy wspomnieć takie przeboje jak „Terminator" czy hit ostatnich lat „Matrix". W świecie GUNLOKA sprawy mają się bardzo podobnie do tych znanych z licznych powieści i filmów science-fiction.

Ludzie pobudowali sobie całe armie maszyn, które wyręczały ich dosłownie we wszystkim. Roboty harowały, a człowiek oddawał się błogiemu lenistwu. Jednak wszystko, co dobre, kiedyś się kończy. **Najpierw maszyny pokłóciły się między sobą i podzieliły na kilka zwalczających się frakcji. Rozpoczęła się wojna ludzi przeciw maszynom, robotów z robotami i maszyn z ludźmi.** Niestety (dla ludzkości), inteligentne urządzenia w końcu się dogadały i zwartym szykiem ruszył przeciwko człowiekowi. Dzieła zniszczenia dopełniło bombardowanie neutronowe. Zagładę przetrwało niewielu. Wśród nich znajdował się tytułowy Gunlok. Był on samotnikiem i wyrzutkiem społecznym, ale koniec końców został główną nadzieją ruchu oporu i... gry komputerowej.

Celem całej zabawy jest oczywiście walka ze złymi maszynami, które kontrolują świat. Dzięki temu GUNLOK może być połączeniem symulacji taktycznej z elementami przygodowymi, a nawet role-playing. Nie brakuje tutaj strategii, ale na małą skalę. Jeśli szukać jakiś nawiązań czy podobieństw do istniejących już gier, to najprędzej należałoby wskazać na COMMANDOSA czy INCUBATION. Nie dowodzisz tutaj bowiem armią bezimiennych wojowników, ale najwyżej kilkuosobową grupą, kierując poczynaniami głównego bohatera oraz jego robotami-pomocnikami. Jak łatwo się domyślić, w GUNLOKU nie możesz sobie pozwolić na frontalny atak. Tutaj trzeba kombinować, jak uniknąć walki z przeważającymi siłami wroga. Jak przedostać się za strzeżone umocnienia czy jak odciągnąć uwagę pilnujących robotów. Gra wymusza takie postępowanie, gdyż twoi bohaterowie nie mają nieskończonej ilości amunicji, przeciwnicy są potężni, a twoje sił bardzo skąpe. Jeśli stracisz któregoś z sojuszników, nieprędko znajdziesz nowego. Na szczęście twoi bohaterowie mogą w trakcie rozgrywki zdobyć sporo przydatnego sprzętu. W arsenale GUNLOKA znajdują się przeróżne typy broni, od pistoletów plazmowych i laserowych, poprzez karabiny i działka, aż po granatniki 40 mm, wyrzutnie rakiet i moździerze. Poza tym, do każdego typu broni przewidziano kilka rodzajów amunicji. Są pociski eksplodujące, zapalające, przeciwpancerne i EMP.



Pojedynek jeden na jednego jak w klasycznym westernie, tylko technika walki cokolwiek nowocześniejsza





Oprócz tego w niektórych miejscach można znaleźć takie miłe urządzenia jak miotacze płomieni, nanofragmentatory i inne futurystyczne wynalazki. Znajduje się tu także cała gama urządzeń szpiegowskich i sabotażowych, takich jak zdalnie sterowane miny, pułapki dźwiękowe i inne dodatki, dzięki którym można wywieść przeciwników w pole. Aby zaś grało się przyjemniej, warto również znaleźć modyfikacje do własnych pancerzy wspomaganych – gadżety polepszające wzrok, wzmacniające ochronę czy dające możliwość zobaczenia mapy danego obszaru.

Cały ten złom okazuje się naprawdę bardzo, bardzo przydatny, gdyż przeciwnicy są przede wszystkim liczni, a poza tym naprawdę niebezpieczni. Roboty wroga występują w kilkudziesięciu różnych konfiguracjach. Są więc pojazdy zwiadowcze, maszyny wartownicze, wielkie, człekokształtne roboty bojowe



Postindustrialny świat to duża ilość blachy i wszelkiego złomu



Ha! Chłopaki-robociaki wyłaźcie z dziury. Teraz pogadamy inaczej

Jeszcze raz połączenie strategii z RPG, ale tym razem akcja toczy się w świecie, w którym maszyny zbuntowały się przeciw człowiekowi. Kto by pomyślał...

uzbrojone w wyrzutnie gorącej plazmy i szybkie, wielonogie, przypominające pająki, cyborgi-kamikadze. Oprócz tego na twojej drodze pojawią się także systemy bezpieczeństwa, różne działka laserowe i wyrzutnie rakiet, które strzegą ważnych lokacji. Cóż, na brak różnorodności wyzwań nie można narzekać. Walka w GUNLOKU okazuje się trudna, a amunicja bardzo szybko się kończy. **Na szczęście w grze isnieje opcja aktywnej pauzy. W każdym momencie rozgrywki można wcisnąć spację i spokojnie wydać rozkazy, wskazać cele i „waypoints", czyli punkty, po których mają poruszać się postacie.** Cała zabawa polega na umiejętnym wykorzystaniu swojego arsenału i posiadanych robotów. Jedne z nich są szybsze, inne lepiej uzbrojone i opancerzone. Od tego, czy właściwie wykorzystasz ich umiejętności, zależy twój sukces w walce z wrogiem.



Jeżeli jeszcze nie wiesz, jak wygląda twój wróg, to właśnie masz okazję dokładnie mu się przyjrzeć. Ten rozkoszny ryjek to niestety wyrzutnia pocisków, wiec raczej nie da się pogłaskać



To, czym może się poszczycić GUNLOK, jest z pewnością grafika. Mnóstwo tu ciekawych pomysłów i projektów zarówno budowli, jak i postaci. Większość misji w GUNLOKU ma miejsce w post-industrialnych strukturach zniszczonego świata. Ruiny wielkich metropolii, spalarnie śmieci, wysypiska odpadów radioaktywnych, gigantyczne fabryki i huty, gdzie złom przetapiany jest na nowe maszyny oraz mroczne i wilgotne kanały to otaczająca cię rzeczywistość. Plansze zostały przygotowane bardzo starannie, są różnorodne, oryginalne i robią świetne wrażenie. Przedstawiony świat zdaje się rzeczywiście umierać.



W grze możesz dokonywać także niesamowitych zbliżeń i oddaleń. Swojego bohatera raz oglądasz jako małego ludzika zagubionego gdzieś pośród labiryntu kładek i mrocznych korytarzy, a następnie robisz zbliżenie i przyglądasz się tatuażom oraz malunkom na jego zbroi. Grę przedstawiono w pełnym trójwymiarze, tak więc plansze można obracać pod niemal dowolnym kątem. Umieszczono tu jeszcze opcję „Recon", czyli rozpoznanie. Po przełączeniu się na ten tryb uzyskujesz obraz jak z gry FPP.

Bardzo dobre wrażenie robi też niesamowity, mroczny i techniczny klimat. **Jedyne, czego brakuje w GUNLOKU, to dobra muzyka, która mogłaby potęgować ponurą atmosferę.** Tak się jednak jakoś złożyło, że gra została prawie zupełnie pozbawiona ścieżki dźwiękowej.

GUNLOK jest propozycją, która zdecydowanie wyróżnia się spośród nowych tytułów 2001 roku. O dziwo jednak wygląda na to, że w najbliższym czasie nikt nie zamierza wydać w Polsce tej gry. A szkoda, bo na świecie zebrała ona bardzo wiele pochlebnych recenzji. Dlatego też warto poświęcić trochę czasu i sprawdzić ją sobie z Zachodu.



O, jak ślicznie i cukierkowo różowo. Szkoda, że tuż obok czai się jakiś wróg ludzkości. Do atakuuuu!



Hopsa, hopsa! Zaraz wstrętni ludzie oberwiecie wiadrem plazmy!



W ogniu walki czasem bywa gorąco. Ajć, i to nawet dosłownie!

Adres: www.gunlok.com

Na stronie zamieszczono najnowsze patche, tapety i dema, nie brakuje informacji o postaciach i rodzajach broni

PC | PSX | N64 | DC | A

Gunlok
Robotowa Strategia

ok.200 zł	Virgin	1-8 graczy

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, 650 MB HD, akcel. Zal: Pentium III 500, 128 MB RAM

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 5-

\+ Świetna grafika, różnorodność broni, robotów i sprzętu. Ciekawa akcja

− Szkoda, że przeciwnikami są tylko bezduszne maszyny, brak dobrej ścieżki dźwiękowej

W GUNLOKU zawodzi taktyka strzelania do wszystkiego, co się rusza. Dlatego też gra powinna spodobać się fanom **COMMANDOS**

5-

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Arthur's Knights

Choć przygodówki historyczne i adaptacje legend cieszą się średnią popularnością, Cryo wciąż wypuszcza nowe tytuły. Tym razem zajęli się samym wielkim Królem Arturem

Były przygody w mitycznej Grecji i wyprawa Wehikułem Czasu. Teraz przyszła kolej na cykl legend o królu Arturze i Rycerzach Okrągłego Stołu. ARTHUR'S KNIGHTS to jeszcze jedna adaptacja tej opowieści. Trzeba jednak przyznać, że nieco różni się od hollywoodzkich wyobrażeń o Brytanii za czasów mitycznego władcy. Nie ma tu rycerzy w lśniących zbrojach, potężnych gotyckich zamków i... Seana Connery'ego. **Jest VII wiek naszej ery. Na Wyspie Potężnych po dawnym Cesarstwie Rzymskim pozostały jedynie wspomnienia i ruiny pałaców. Teraz to niebezpieczne miejsce pełne jest barbarzyńców i łupieżców.** Jest to świat dwóch kultur – celtyckiej i skandynawskiej – oraz dwóch religii. Do dawnego świata magii, zamieszkanego przez fairies, smoki i inne istoty z legend, wkracza nowa wiara w jedynego Boga.

ARTHUR'S KNIGHTS to gra przygodowa, w której bohater musi zwiedzić kawał świata, zajrzeć do dziesiątków różnorakich miejsc, takich jak twierdze, wioski i lasy, aby wypełnić swoją misję. Jak zwykle trzeba dużo myśleć, aby rozwiązać skomplikowane zagadki i puzzle. **Skoro to jednak świat rycerzy, barbarzyńców i bohaterów, czasem trzeba będzie porzucić na chwilę główkowanie i sięgnąć po miecz.** Spokojnie! W ARTHUR'S KNIGHTS nie dochodzi do żadnej rewolucji. Nie masz elementów zręcznościowych, wymagających refleksu i sprawności jak w TEKKENIE. Pojedynki rozgrywają się automatycznie – wystarczy wydać komendę „bij, zabij!" i patrzeć, jak bohater daje łupnia natrętnym dzikusom. Rozwiązanie godne gry przygodowej nie zachęci pewnie miłośników prawdziwej akcji...



Wśród takich pól malowanych... mieszkają także celtyccy rycerze i bogowie

Bohaterem ARTHUR'S KNIGHTS jest młody rycerz Bradwen. A raczej dwóch rycerzy o tym imieniu, którzy są jednym i tym samym herosem z legend. Brzmi to może nieco dziwnie, ale wyjaśnienie tej historii okazuje się proste. Otóż istnieją dwie wersje legendy o Bradwenie. Według jednej był on dumnym celtyckim wojownikiem. Według drugiej, zacnym chrześcijańskim rycerzem. Tylko od ciebie zależy, której opowieści wysłuchasz i w którą wersję herosa zechcesz się wcielić.

Celt podąża drogą dawnej magii i wiąże swą przyszłość z czarodziejem Merlinem. Pobożny rycerz szuka pomocy u sławnego Lancelota i próbuje zostać Rycerzem Okrągłego Stołu. Tak czy inaczej, Bradwen będzie musiał odzyskać utracone królestwo, które po śmierci ojca zagarnął jego podły i nikczemny brat Morganor. **Choć ta historia o młodym wojowniku jest świeżym spojrzeniem na mity arturiańskie, nie brakuje w niej także klasycznych elementów i postaci.** Spotkasz tu Ginewrę, Merlina, Mordreda, Morganę le Fay i całą resztę znanych bohaterów.

Poza nowym tematem ARTHUR'S KNIGHTS nie różni się zbytnio od pozostałych gier z serii Cryo. Zastosowano tutaj ten sam projekt graficzny, czyli trójwymiarowe postacie poruszające się po renderowanych tłach. Na uwagę zasługuje szczegółowość prezentacji świata i pięknie wykonane projekty rzymskich budowli, tajemniczych druidzkich kręgów skrytych wśród lasów oraz osad Brytów. Podobnie jak w innych grach tego cyklu, w ARTHUR'S KNIGHTS zadbano o detale i wspaniale oddano uczucie głębi we wszystkich lokacjach. Do tego w trakcie gry towarzyszyć ci będzie naprawdę piękna muzyka wzorowana na dawnych celtyckich utworach.

Czy ARTHUR'S KNIGHTS jest ciekawszy i bardziej grywalny od ODYSEI? To już kwestia gustu. W każdym razie przygody dumnych Celtów i nieustraszonych Rycerzy Okrągłego Stołu to wdzięczny temat, na kanwie którego można zrobić nie jedną, a cały cykl wspaniałych gier!



Patataj, patataj na koniku przez śniegi i zamiecie, tam, dokąd droga mnie zawiedzie...



Bradwen w dwóch wcieleniach to twój bohater. Uważaj, bo dostaniesz rozdwojenia jaźni



Strona utrzymana w stylu legend o królu Arturze i Rycerzach Okrągłego Stołu. Znajdziesz tu sporo informacji o grze

PC	PSX	N64	DC	A

Arthur's Knights
„Legendarna" Przygoda

79.90 zł	Cyro / CD Project	1 gracz

Min: Pentium II 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 233, 64 MB RAM

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	5	4-

+ Bardzo ładna grafika, klimat panujący w grze, nastrojowa, celtycka muzyka

– Trochę ograna fabuła, znana z licznych adaptacji filmowych i książkowych

Kolejna z „legendarnych" gier firmy Cryo. Jak widać historia to rzecz, którą najbardziej lubią tamtejsze tygryski

4

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Silkolene HONDA MOTOCROSS GP

WERSJA POLSKA

O tej grze pisaliśmy już dawno, jednak dopiero teraz doczekała się ona premiery w polskiej wersji językowej. I warto było czekać!



SILKOLENE HONDA to oczywiście coś dla fanów crossa. Gra oferuje m.in. Szybki Wyścig, czyli błyskawiczny start zaraz po jej uruchomieniu. Pojedynczy Wyścig to z kolei rajd, do którego trzeba przejść jeszcze przez kwalifikacje. Swoją karierę możesz zakończyć wygraną w Mistrzostwach, czyli w pełnej serii wyścigów o tytuł mistrza sezonu. Potem zostanie ci jeszcze zabawa z kolegami w Internecie lub przez sieć lokalną.

HONDA to dwanaście różnych torów o nawierzchni płaskiej, kamienistej czy pokrytej piachem albo błockiem. Dostępne są tu trzy typy motocykli Honda o pojemnościach silnika 125, 250 i 500 centymetrów sześciennych. Sama gra może nie należy do szczytowych osiągnięć gier rajdowych, ale trzeba przyznać, że sprawia nie lada frajdę. **SILKOLENE HONDA jest prosta, ale za to większy nacisk położono w niej na widowiskowość i zapewnienie silnych wrażeń podczas wyścigów.** Gra faktycznie jest emocjonująca. Zachowanie maszyny na krętych trasach i walka o jej opanowanie na wertepach trzymają w napięciu. Wrażenie szybkości jest wprost niesamowite, a kłęby spalin i zrywanej nawierzchni wylatującej spod tylnego koła wyglądają bardzo przekonywująco. Grafika nie oszołamia, po prostu jest na przyzwoitym poziomie, ale dzięki temu gra nie posiada jakiś morderczych wymagań sprzętowych.

HONDA została bardzo dobrze spolszczona, choć trzeba przyznać, że lokalizowanie gier sportowych nie wymaga jakiegoś heroicznego wysiłku. Miłośnicy dwóch kółek i prędkości nie powinni przejść koło tego tytułu obojętnie.



Do biegu, gotowi, start! Ale panowie, proszę się tak nie pchać. Wszyscy zdążą





Wyścigi w błocie to wyższa szkoła jazdy, zwłaszcza jak nie chcesz się zachlapać

PC	PSX	N64	DC	PL

Silkolene Honda
Błotnisty Motocross

59 zł	Midas / Techland	1-8 graczy

Min: Pentium 166, 16 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium II 300, 32 MB RAM, akcelerator

Grafika 5 | Dźwięk 3 | Frajda 5

\+ Efektowna i płynna grafika, niesamowite wrażenia z jazdy

– Wysoki poziom trudności, same motocykle mogłyby wyglądać lepiej

Świetna gra dla miłośników ganiania się po błocie, piachu i wertepach. Dobry wstęp do jazdy na prawdziwym motorze crossowym **5**

WERSJA POLSKA
Tym razem polski dystrybutor oszczędził nam niespodzianek i dobrze dokonał spolszczenia gry **5**

Sacrifice

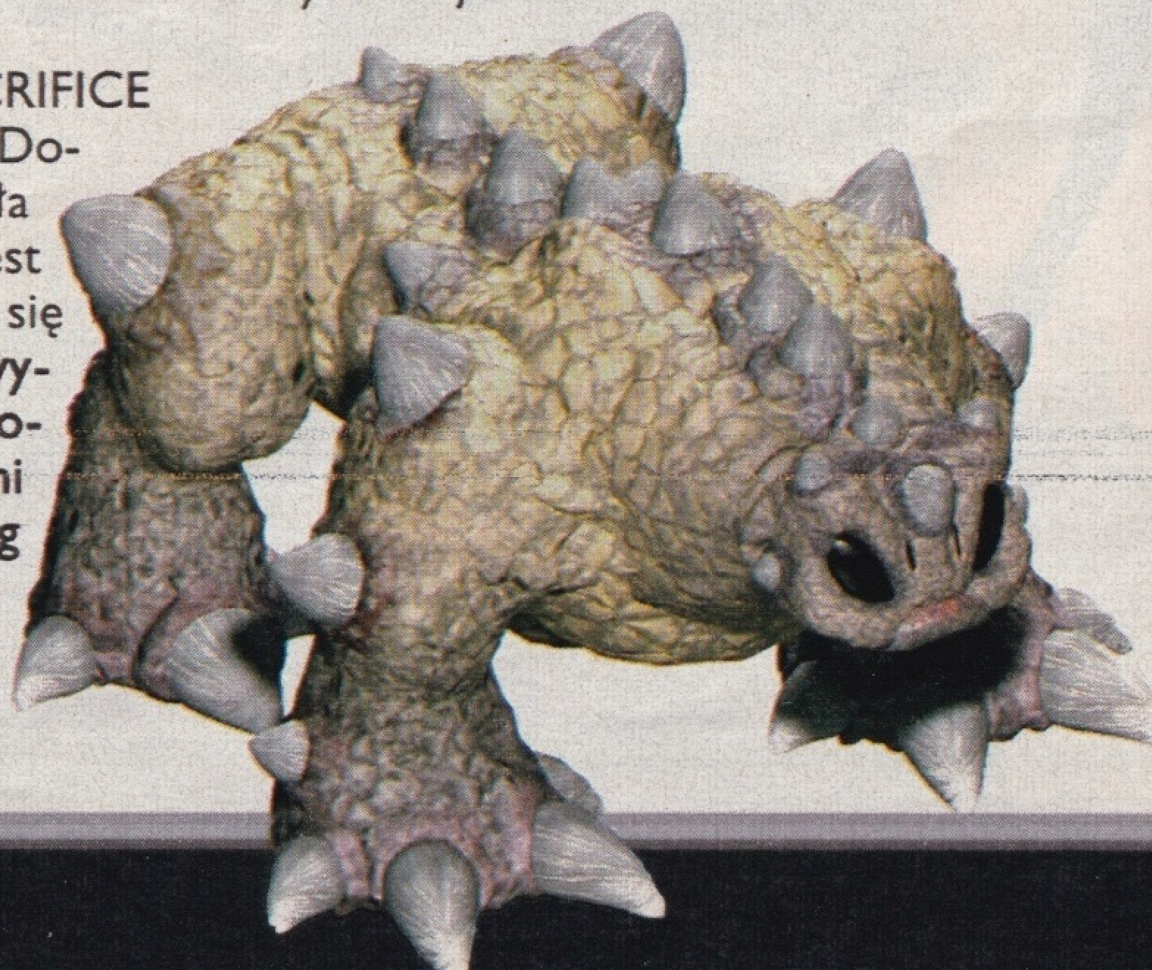
WERSJA POLSKA

Oto kolejna próba ożywienia i zrewolucjonizowania gatunku Strategii Czasu Rzeczywistego. Pod wieloma względami jest to próba udana



Przedstawiony w grze świat to miejsce, gdzie o władzę walczą bóstwa

Przede wszystkim w SACRIFICE nie ma już schematu: siły Dobra kontra moce Zła i Ciemności. Zamiast tego jest wielki świat, w którym ściera się wiele potęg (**bogowie są jak zwykle kłótliwi i skorzy do bitki**). **Pomiędzy zwaśnionymi potęgami pojawia się potężny arcymag (postać, którą kierujesz) akurat w tym momencie, kiedy** okazuje się, że światu rządzonemu przez pięć bóstw zagraża bliżej nieznane niebezpieczeństwo. Nic więc dziwnego, że każdy próbuje przeciągnąć przybysza na swoją stronę. A skoro w grze znajduje się pięć stron, to jest w niej tyleż opcji jej rozegrania.



SACRIFICE to RTS 3D odbiegający od schematów znanych z WARCRAFTA i jego klonów. Tutaj głównym „surowcem" i najpotężniejszą siłą jest energia magiczna. Dzięki niej możesz rzucać czary i tworzyć magiczne istoty. Wielką rolę odgrywają dusze pokonanych wojowników i potworów, zarówno sprzymierzeńców, jak i wrogów. **Kiedy pokonasz siły przeciwnika, zabierasz dusze ofiar i kierujesz je do ołtarza swego boga. W ten sposób każdą schwytaną duszyczkę możesz zmienić w dodatkowego sojusznika.** Pomysł jest o tyle ciekawy i oryginalny, co kontrowersyjny, a gra należy do krwawych.



SACRIFICE z pewnością jest zabawą dużo bardziej pomysłową niż inne, uznane już RTS-y. Ponadto zachwyca niesamowitą grafiką. Możesz przemieszczać kamery nad ogromnymi połaciami lasów i gór, na początku wznosisz się wysoko ponad pole bitwy, aby obserwować jej cały przebieg, a potem zlatujesz niżej i przyglądasz się dokładnie każdej istocie. Szkoda tylko, że projekty potworów i magicznych istot nie zawsze są udane. Przeważająca większość postaci występujących w grze jest po prostu szpetna. Nie ma w nich nic z baśniowego piękna i uroku.

SACRIFICE została w całości spolszczona. Teksty są czytelne, głosy dobrane bardzo dobrze. Miłośnikom RTS-ów nic nie powinno przeszkadzać w ich ulubionej rozrywce, czyli ścieraniu przeciwnika z powierzchni Ziemi.



Kraina może się podobać, bo autorzy grafiki naprawdę się postarali

PC	PSX	N64	DC	PL

Sacrifice
Magiczny RTS

99 zł	Interplay/ CD Projekt	1 – 4 graczy

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, 650 MB HD
Zal: Pentium II 450, 128 MB RAM, 650 MB HD

Grafika 5- | Dźwięk 5 | Frajda 5-

\+ Świetny projekt graficzny, intuicyjna obsługa, dużo możliwości rozgrywki

– Przede wszystkim odrażające projekty postaci, niektóre pomysły zbyt kontrowersyjne

Gra epatuje dużą ilością krwawych scen, potwory budzą obrzydzenie, a niektóre pomysły są zbyt kontrowersyjne, ale może się podobać **5-**

WERSJA POLSKA
Polska wersja językowa jest dobrze przygotowana, nie ma w niej błędów i niedoróbek **5-**

Teksty: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

TEST PC

CLIVE BARKER'S UNDYING

Horror i akcja. Magia i śmiercionośna broń. Potwory i tajemnica. To wszystko jest w UNDYING i sprawia, że to naprawdę niesamowita i trzymająca w napięciu gra

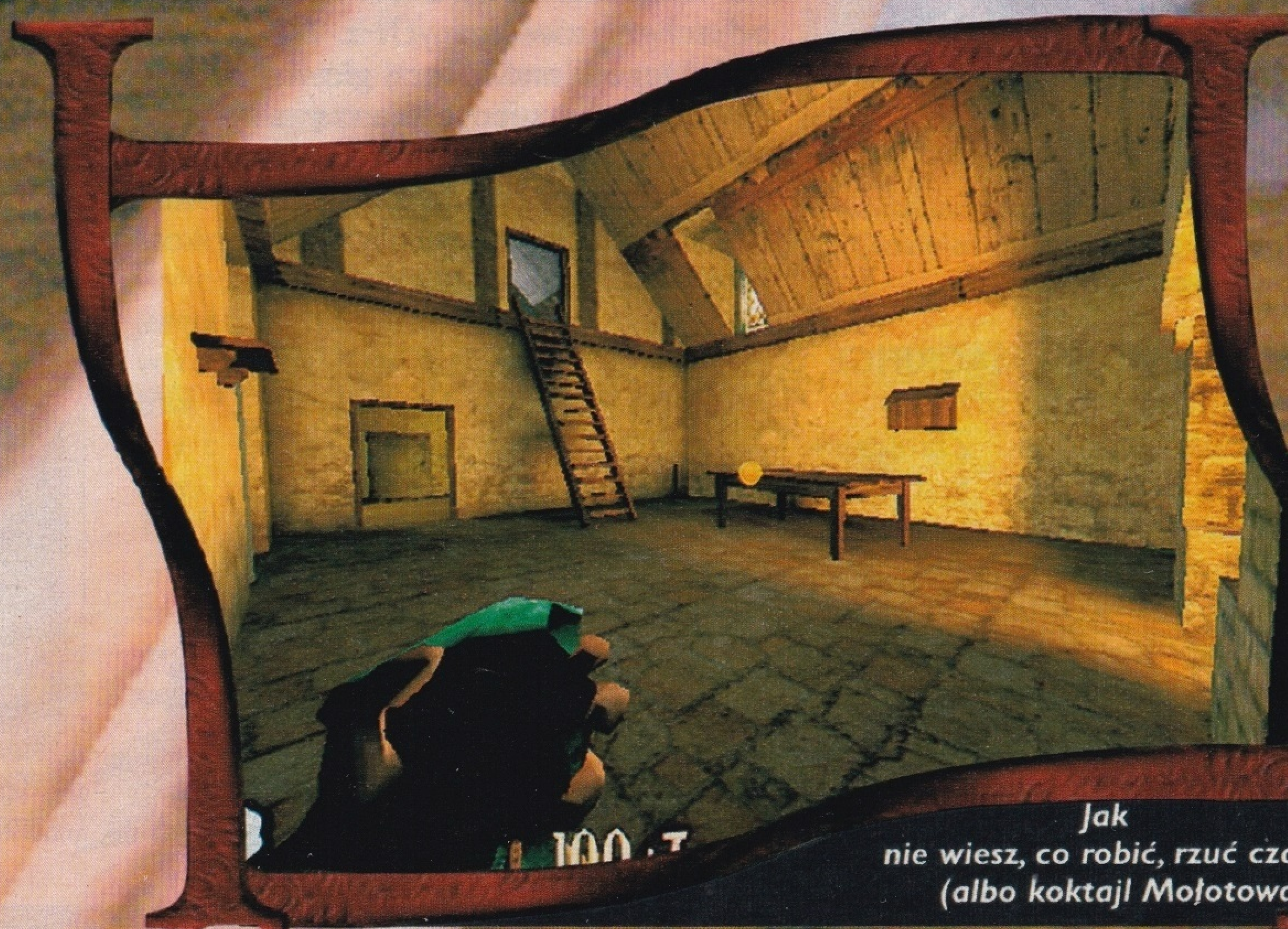
Lubimy się bać. Świadczy o tym popularność powieści grozy i licznych filmowych horrorów. Również na monitorach komputerów od dawien dawna goszczą zombie, wampiry i wilkołaki, bo gry z potworami nigdy się nie nudzą. UNDYING, firmowane nazwiskiem wicekróla horroru Clive Barkera, to kolejna gra grozy ze wszystkimi elementami obowiązkowymi dla tego gatunku. Nie zabrakło więc tutaj żywych trupów, duchów, potworów i czarnej magii.

Akcja CLIVE BARKER'S UNDYING toczy się w latach dwudziestych ubiegłego wieku (trzeba się przyzwyczaić, że chodzi o wiek XX). **Do posiadłości rodu Covenatów przybywa Irlandczyk Patrick Galloway, który chce spotkać się ze swoim dawnym kompanem i dowódcą z czasów I wojny światowej, Jeremiahem.** Tam dowiaduje się, co trapi jego przyjaciela, ostatniego żyjącego członka rodziny Covenatów. Przekonuje się też, że w opowieściach o pradawnej klątwie ciążącej nad klanem nie ma nic a nic z zabobonu. Wszystko, co mówiono o pojawiających się duchach i tajemniczych okolicznościach śmierci Covenantów, jest prawdą. I do tego dosyć przerażającą. Patrick rozpoczyna swoje śledztwo mające wyjaśnić, co stało się z nieżyjącymi krewnymi Jeremiaha i czy naprawdę można o nich powiedzieć, że są martwi. Kiedy bohater pozna mroczną tajemnicę, będzie jeszcze musiał znaleźć sposób na powstrzymanie nadejścia Nieumierającego Króla, które – jak się zdaje – ma nastąpić już niebawem...

Akcja pokazana została z perspektywy pierwszej osoby, w której możesz podziwiać uzbrojenie swojego bohatera. Wędruje on w towarzystwie swojego niezawodnego rewolwera, ale z czasem może także zdobyć strzelbę, koktajle Mołotowa, dynamit czy kosę. A wszystko to ma służyć jako zabezpieczenie przed takimi przystojniaczkami jak wilkołaki, wyjce, duchy, upiory i wampiry. Te, które nie lękają się ołowiu czy stali, można potraktować czarami albo



Kuzyn Aaron nieco pobladł i zmienił się na twarzy. Może to brak witamin?

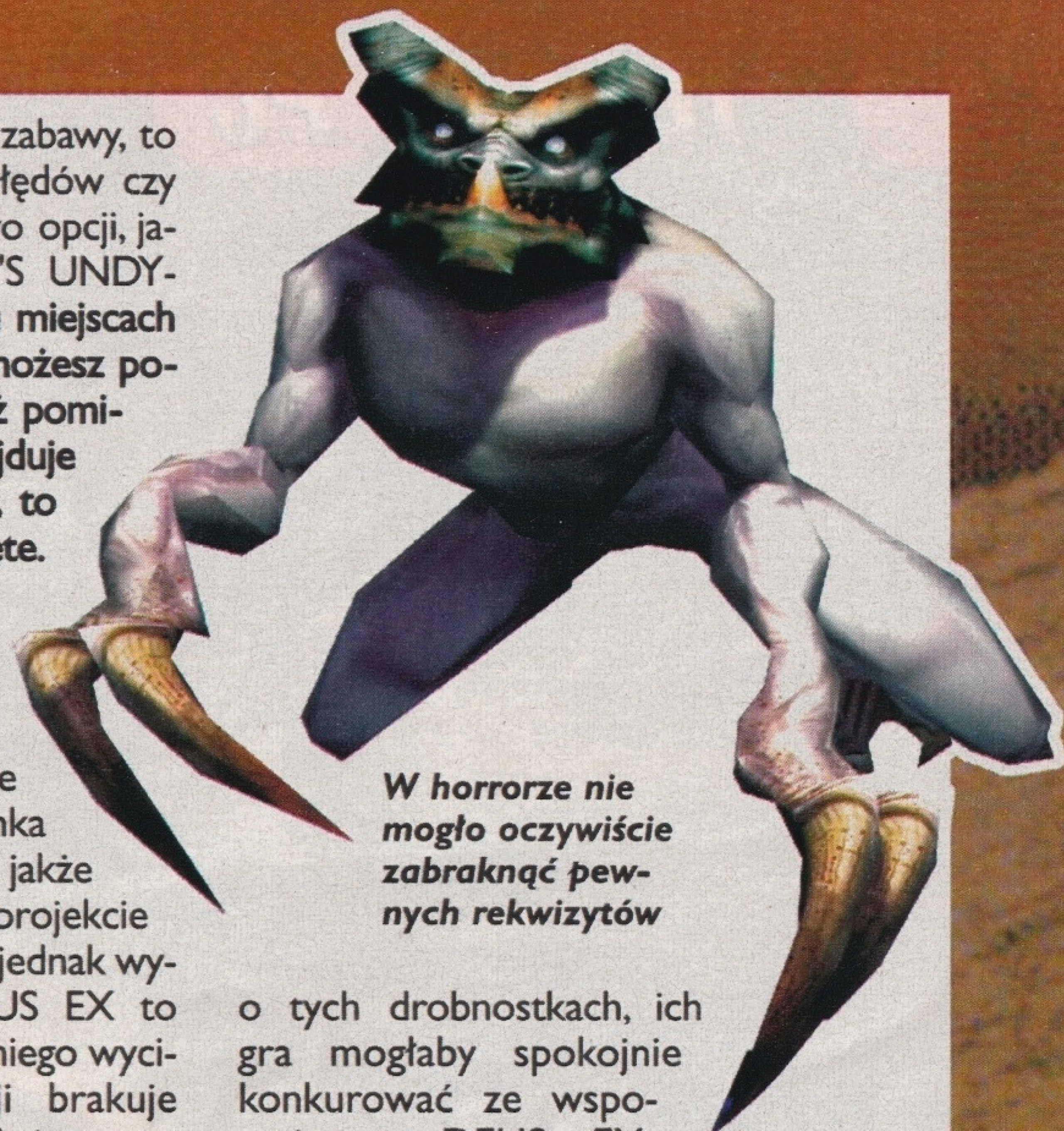


Jak nie wiesz, co robić, rzuć czar (albo koktajl Mołotowa)

Co za sceneria. Aż trudno uwierzyć, że mieszkają tu duchy

amuletami. W sumie w całej grze występuje 16 różnych zaklęć i inkantacji. Są to czary ochronne, ofensywne albo pomagające rozwikłać zagadkę. Takie na przykład zaklęcie prawdziwego wzroku ujawnia istnienie rzeczy niewidzialnych i duchów. Czasem jest ono wręcz nieodzowne do odkrycia pewnych szczegółów niewidocznych gołym okiem i ukrytych przez wzrokiem śmiertelnych. Sielankowy obraz przedstawiający pewną panienkę wraz z jej ulubionymi pupilami po rzuceniu tego zaklęcia zdaje się przedstawiać zgoła inną prawdę. Nie wygląda ona jak grzeczna dziewczyna, tylko jak głodny krwi wampir, a jej pupile jak ogary z piekła rodem.

Skoro to gra-horror, to należałoby wspomnieć co nieco klimacie jaki towarzyszy rozgrywce. **Mistrzowi horroru i zespołowi z Electronic Arts udało się stworzyć opowieść tajemniczą i faktycznie przerażającą.** Składa się na nią oczywiście świetna grafika, niesamowita wprost ścieżka dźwiękowa, ale przede wszystkim doskonały scenariusz i reżyseria. Tak właśnie – reżyseria. Tutaj rzeczywiście niewiele rzeczy pozostawiono przypadkowi. Rozmieszczenie potworów, sposób ich zachowania, oświetlenie – to wszystko dokładnie przemyślano tak, aby rozgrywka w UNDYING sprawiała jak najstraszniejsze wrażenie (w dobrym rozumieniu tego słowa, oczywiście). Wiele sztuczek z gry to stare chwyty znane z dziesiątków filmów, ale sprawiają one, że serce bije mocniej. Wędrując po ponurych komnatach starego angielskiego pałacu, natrafiasz na lustro. Gdy przechodząc obok, spojrzysz w szklaną taflę, zobaczysz oczywiście sylwetkę swojego bohatera dzierżącego w dłoni rewolwer. Wtedy nagle w powietrzu za twymi plecami materializuje się jakaś sylwetka. Wyciąga swe upiorne dłonie, aby zacisnąć je na twojej szyi. Odwracasz się, odwodząc kurek pistoletu i... nie ma nikogo. Motyw stary i w sumie bardzo prosty, ale w trakcie gry bynajmniej nie będziesz się z niego śmiał...



W horrorze nie mogło oczywiście zabraknąć pewnych rekwizytów

Jeśli chodzi o słabe strony zabawy, to nie wynikają one z jakichś błędów czy niedoróbek. To raczej ubóstwo opcji, jakie oferuje CLIVE BARKER'S UNDYING. **Rozgrywka jest w wielu miejscach bardzo liniowa. Przeważnie możesz podążać tylko jedną drogą, gdyż pomimo tego, że wokół ciebie znajduje się mnóstwo przejść i drzwi, to wszystkie okazują się zamknięte.** Za wyjątkiem oczywiście tych jedynych, za które powinieneś zajrzeć.

Oczywiście można sobie powidzieć, że gra to przede wszystkim porządna strzelanka zrobiona na niezawodnym i jakże popularnym ostatnimi czasy projekcie graficznym UNREALA. Skoro jednak wykorzystał go doskonały DEUS EX to widać dokładnie, ile można z niego wycisnąć. Tych mnogości opcji brakuje właśnie w UNDYING. Interakcja z otaczającym cię światem w wielu miejscach sprowadza się jedynie do pociągania za spust. Nie możesz podnosić i przestawiać przedmiotów, myszkować po szafkach i kufrach, czy zadawać pytań napotkanym postaciom. Trochę szkoda, bo gdyby autorzy UNDYING pomyśleli o tych drobnostkach, ich gra mogłaby spokojnie konkurować ze wspomnianym DEUS EX. A tak jest to kolejna, choć bardzo dobra, strzelanka urozmaicona motywem śledztwa, czarami i mrocznym klimatem. CLIVE BARKER'S UNDYING wciąga jednak tak bardzo, że mimo iż serce wali i włosy stają dęba, nie sposób oderwać się choć na chwilę od ekranu.



Pistolet plus porcja magii okażą się skuteczną bronią na każdą okazję



Amulet przyda ci się w każdych okolicznościach. Nawet podczas wyprawy na latarnię morską



Nastrojowa strona dla osób od 18 lat. Poznasz tu bohatera i jego wrogów, a także obejrzysz, czym walczyć z duchami

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

PC	PSX	N64	DC	A

Clive Barker's Undying
Straszna Akcja

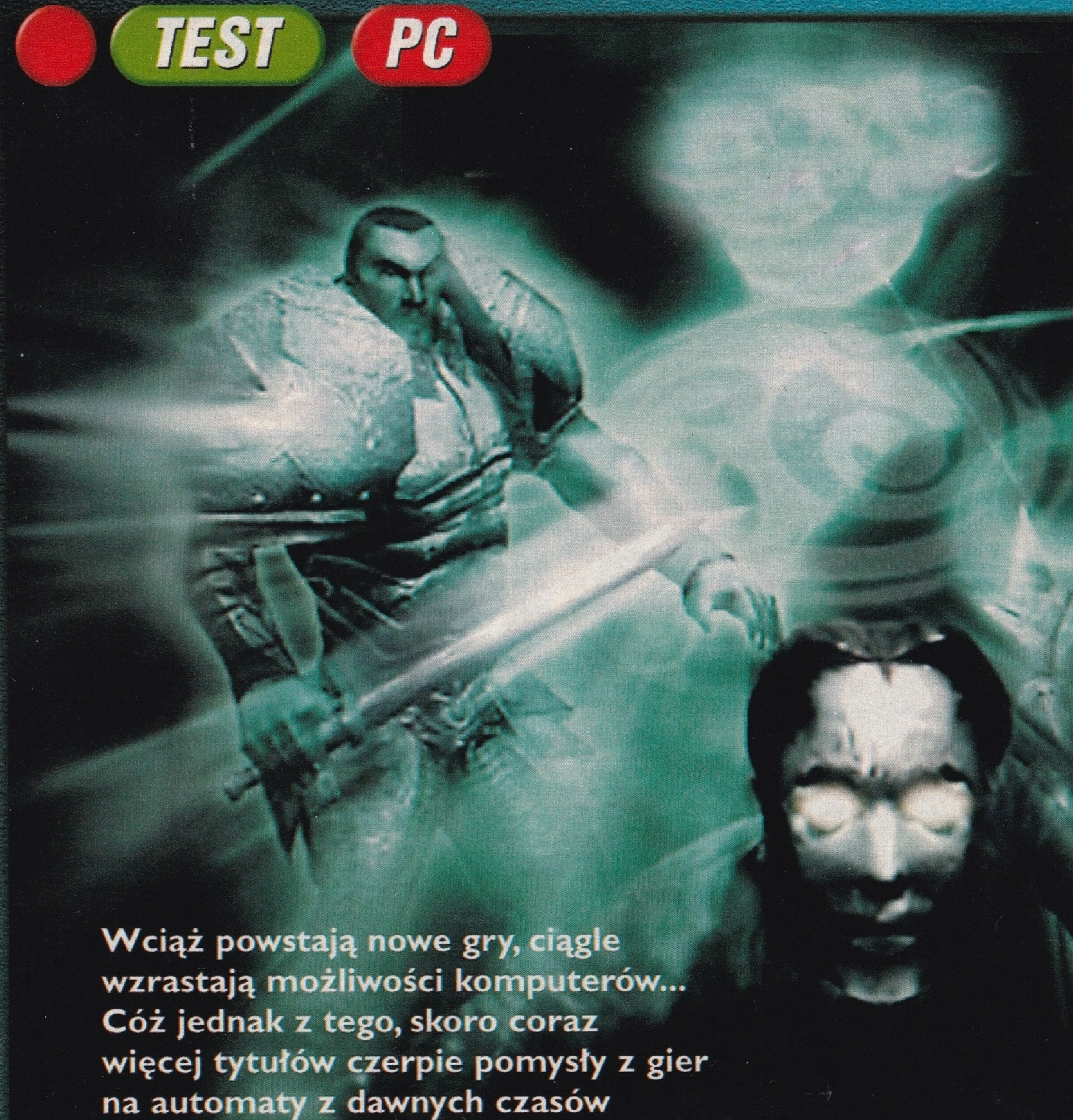
129 zł	EA / IM Group	1 gracz

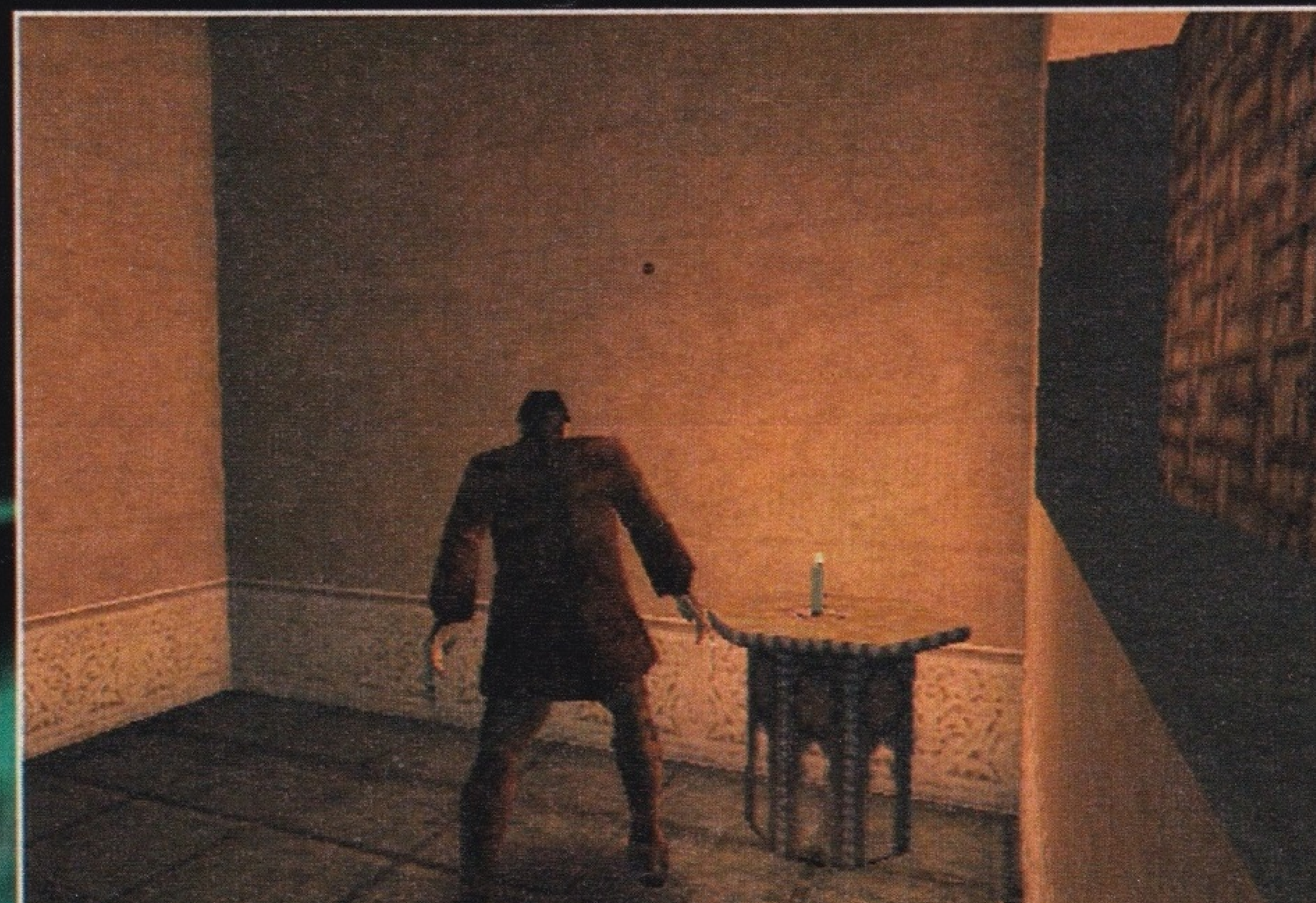
Min: Pentium II 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM

Grafika	Dźwięk	Frajda
5+	6	5

+ Niesamowity klimat, dużo broni, czarów oraz strasznych potworów
– Brak kilku przydatnych opcji, które jeszcze bardziej urozmaiciłyby grę

Gra-horror nie tylko z nazwy. Mistrz grozy Clive Barker postarał się, aby gra straszyła w równym stopniu, jak jego książki i filmy — **5+**





„Stoliczku, nakryj się!" Nie, to chyba jednak nie ta bajka i nie to zaklęcie. A może to stolik z seansu spirytystycznego? Aaaaaaaa!



Biegnij Domenico, biegnij! Przecież dobrze wiesz, że nic nie jest tak skuteczne, jak ucieczka na czas

Wciąż powstają nowe gry, ciągle wzrastają możliwości komputerów... Cóż jednak z tego, skoro coraz więcej tytułów czerpie pomysły z gier na automaty z dawnych czasów

RESURRECTION
THE RETURN OF THE BLACK DRAGON

Tak właśnie dzieje się w przypadku RESURRECTION. Na pierwszy rzut oka to przyjemnie wyglądająca gra fantasy TPP. Na początku oczekujesz emocjonujących przygód w mrocznych lochach i ponurych zamczyskach – masz ochotę ujrzeć skarby, potwory, magiczne przedmioty... Nic bardziej mylnego. RESURRECTION: THE RETURN OF THE BLACK DRAGON to zwykła zabijanka, tyle że w baśniowej oprawie.

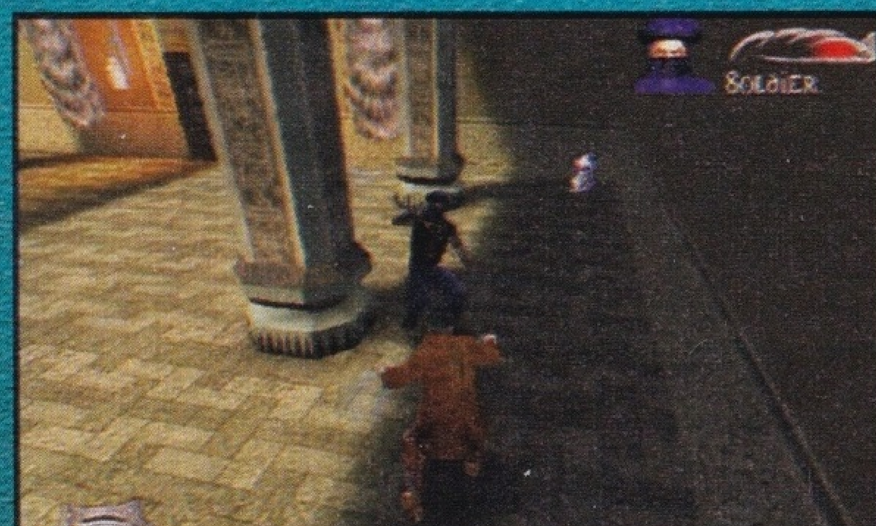
W rozbudowanym świecie gry pełno jest bowiem zwaśnionych królestw i księstw, polityki i intryg monarchów, czarnej magii i demonów. Zasadniczo chodzi o to, że pradawny i złowrogi władca Demonów zamierza powrócić na świat, gdy tylko jego ulubiona bestia, tytułowy Czarny Smok, pochłonie wystarczająco dużo dusz. W tym momencie, aby tradycji fantasy stało się zadość, na scenie pojawia się trójka bohaterów. Są to: Domenico – w którego żyłach płynie krew demonicznych przodków, Daiko – kapłanka znająca tajniki magii oraz rycerz Gau – mistrz miecza. To oni będą musieli oczywiście odnaleźć i pokonać wyznawców mrocznego kultu władcy Demonów, a w finale zmierzyć się z Czarnym Smokiem.



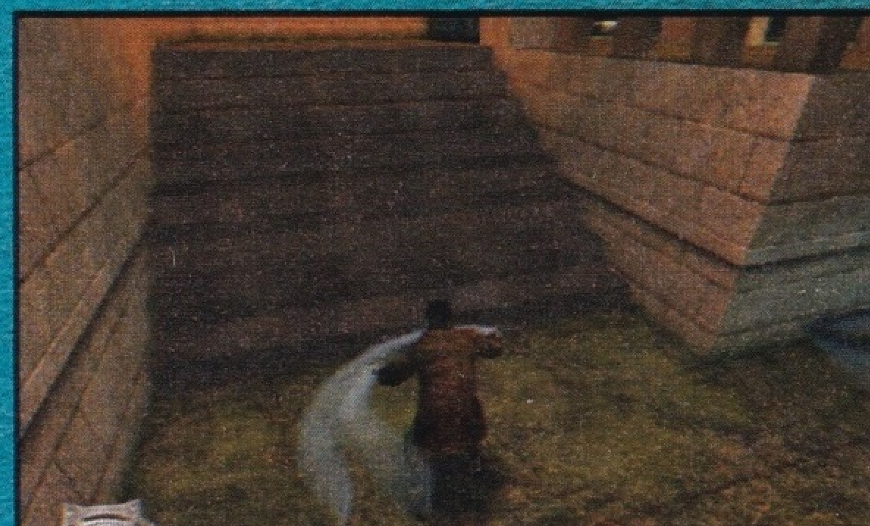
Cała zabawa w RESURRECTION polega na przejściu kolejnych poziomów labiryntów pełnych potworów. Bohatera gry nie wybierasz. Na początku zaczynasz swoje „przygody" jako Domenico. To łotr i zabójca. Mistrz w zakradaniu się, który potrafi także wspinać się po... sufitach. W każdym razie jego wyczyny wyglądają bardzo widowiskowo. Każdy z bohaterów posiada zresztą jakąś swoją specjalną cechę czy tajny atak. W przypadku Domenico jest to skrytobójczy cios, który niespodziewanie spada na głowy strażników. Kolejna postać to Gau, zakuty w zbroję osiłek z wieeeelkim mieczem. Podąża on drogą walki, nie sili się na finezję. Zgodnie z zasadą gier-bijatyk, Gau posiada bardzo dużo specjalnych i superspecjalnych kombinacji ciosów. I to w sumie wszystko, co można powiedzieć o tym brutalu. Mimo imponującego wzrostu i potężnej broni okazuje się on chyba najsłabszą postacią, gdyż nie ma żadnych możliwości zaskoczenia przeciwników. Po prostu musi się przez nich przebić. Ostatnia postać z wielkiego trio to Daiko. Ta ponętna dziewczyna posługuje się zarówno bronią, jak i magią. Może kulami ognia razić swoich wrogów na odległość bądź stać się niewidzialna.



Hmmm.... Czy ta maszkara na suficie to nietoperz, czy może ektoplazma?



Ach, nie. To przecież nasz kochany Domenico, który...



... jak przystało na nieustraszonego superwojownika, potrafi chodzić po suficie



Śmiganie mieczem na prawo i lewo to już doprawdy tylko standardowy dodatek


Trochę tu ciemno i straszno, mamy jednak nadzieję, że bohater (od tego jest bohaterem) poradzi sobie doskonale

Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, to przez cały czas polega ona na gnaniu przed siebie i walce z kolejnymi strażnikami czy potworkami. Jedyne przedmioty do zabrania to uzdrawiające eliksiry i klucze potrzebne do otwarcia kolejnych drzwi (hmm... to jak w DOOMIE). Jeśli chodzi o samych przeciwników, to są to raczej klasyczne czarne charaktery. Spotkasz tu więc zwykłych strażników i nieco od nich lepszych kapitanów. Są gwardziści i żołnierze, a także automaty – mechaniczne golemy, na wpół wytwór techniki, na wpół magii (jak maszyny w THIEF II). Oprócz tego, w RESURRECTION występują też inne klasyczne dla fantasy stworki, jak choćby gobliny. Wszystkie te maszkary różnią się sposobami atakowania i, oczywiście, swoją żywotnością. Każdy następny jest trudniejszy do pokonania i dłużej trzeba go tłuc, zanim wreszcie padnie.

W RESURRECTION, oprócz trybu „przygodowego", masz jeszcze opcję FIGHT. Jest to klasyczny turniej jak z konsolowych bijatyk. Tu wybierasz swoją postać i przeciwnika, z którym chcesz się zmierzyć. Walki odbywają się na wielkiej arenie, a każda z potyczek ma dwie rundy. Jeśli pokonasz swego przeciwnika, możesz stoczyć kolejny pojedynek z następnym zawodnikiem.

Jak widać, świat RESURRECTION jest niezbyt oryginalny. Tak na dobrą sprawę, to gra mogłaby obejść się bez barwnych opisów krain, rodów panujących i ich odwiecznych waśni. Dlaczego? Dlatego, że tutaj świat ma się nijak do samej rozgrywki. Chodzi w niej tylko o jedno. O walkę i zabijanie kolejnych, coraz to potężniejszych przeciwników. Grając w RESURRECTION, nie spodziewaj się atrakcji z gier RPG ani bogatej interakcji ze światem, jak w THIEF czy DEUS EX. Nie masz tu żadnej możliwości wpływania na otaczające cię środowisko. Nie możesz rozmawiać ze spotkanymi postaciami ani wybierać drogi, którą chcesz podążać. Ta zawsze okazuje się tylko jedna. Przed siebie, po zwałach trupów. Czy to źle? Ktoś mógłby powiedzieć, że skądże, przecież gry-bijatyki to zupełnie odrębny gatunek, który rządzi się odmiennymi prawami. Nie o interakcje czy role-playing tu chodzi, ale o czystą akcję i widowiskowe starcia. Oczywiście, że tak! Tyle, że RESURRECTION może zmylić niejednego fana fantasy, oferując mu zupełnie co innego, niż to, czego szukał.



RESURRECTION: THE RETURN OF THE BLACK DRAGON sprawia wrażenie gry zrobionej trochę w pośpiechu. Wiele rzeczy wygląda bardzo fajnie, wielu innych brakuje. Struktura samej rozgrywki, bardzo skromne opcje i brak możliwości skonfigurowania klawiszologii sprawiają wrażenie, jakby gra została tworzona z myślą o konsolach, na które gry raczej nie grzeszą rozbudowanym sterowaniem ani mnogością różnorakich rozwiązań. **Trzeba jednak zauważyć, że pod względem technicznym produkt stoi na wysokim poziomie.** Programiści stworzyli bardzo dobry projekt, graficy świetnie przedstawili postacie i scenerię tak, że całość wydaje się bardzo nastrojowa. Program ma duże możliwości, które nie zostały jednak w pełni wykorzystane. Tak więc RESURRECTION to dość przyjemna bijatyka, ale tylko bijatyka. Szkoda, że gra nie prowadzi do poważniejszych konfliktów, że nie ma w niej jakiegoś celu ani możliwości nacieszenia się światem i wędrującymi po nim postaciami, które stworzono przecież z wielką pieczołowitością. Naprawdę szkoda.



Strona wygląda bardzo ciekawie, są screeny i info o grze. Niestety, wszystko po hiszpańsku, więc trudno coś zrozumieć

Główni bohaterowie tej bijatyki nie mają łatwego zadania. Na każdym kroku czyha na nich Złe, które trzeba pokonać

PC	PSX	N64	DC	A

Resurrection
Bijatyka W Świecie Fantasy

ok. 70 zł	Nebula / TopWare	1 gracz

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, 400 MB HD, akcel. Zal: Pentium II 450, 128 MB RAM

Grafika 5- | Dźwięk 4+ | Frajda 3+

(+) Ładna grafika oraz bardzo widowiskowe walki, gra trzyma w napięciu

(–) Ograniczenie zabawy do zwykłego likwidowania kolejnych zastępów przeciwników

RESURRECTION to klasyczna bijatyka, tyle że zamiast skośnookich karateków, występują w niej paladyni, gwardziści i gobliny

4

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz


Smok, charakterystyczna postać świata fantasy, robi dookoła siebie wiele szumu. Ale taki już jego los, że musi zginąć w walce z bohaterem


W grze wcielisz się w jednego z trzech różnych bohaterów. Każdy z nich ma swoje wady i zalety

GROUCH

Inteligencja to nie wszystko, jak głosi slogan tej gry. Faktycznie, jej bohater, tytułowy Grouch-barbarzyńca do bystrzaków nie należy

GROUCH to ładnie wyglądająca gra zręcznościowa, w stylu dawnych platformówek, a do tego także pastisz gier-bijatyk i wszystkich tytułów spod znaku fantasy. Wszak osiłek Grouch to sparodiowany Conan, Thrud i Minsc. Oprócz tego, że GROUCH wyśmiewa się ze wspomnianego gatunku z obowiązkowymi mieczami, czarami i Orkami, posiada też własną historię.

Jest to opowieść o tym, jak do spokojnych wiosek nadciąga armia goblinów, trolli i złośliwych szkieletów. Wódz tej hordy, Wielki Ork, upatrzywszy sobie piękną dziewczynę (nieoficjalnie narzeczoną Groucha), bez namysłu i ceregieli porywa ją. Grouch, zgodnie z pradawnym obyczajem barbarzyńców, rusza w pościg. Oczywiście, aby odzyskać swoją ukochaną, sympatyczny osiłek będzie musiał przejść ileśtam poziomów. Na każdym z nich czeka na niego ileśtam podstępnych potworów i sprytnych pułapek. Nic nowego i nic oryginalnego. A na zakończenie, aby tradycji stało się zadość, Grouch będzie musiał pokonać Wielkiego Orka. **Główny bohater jako typowy przedstawiciel swej barbarzyńskiej profesji jest małomówny (w grze nie wymawia ani jednego zdania) i zawzięty w walce.** Potrafi robić użytek ze swoich pięści i walczyć każdym kawałkiem żelaza, który wpadnie mu w łapy. Zaczyna przygody z mieczem, ale w trakcie rozgrywki może zdobyć maczugi, pałki, topory i inne wynalazki. Poza tym, w wielu miejscach musi wykazać się jeszcze sprawnością fizyczną, dużo tu bowiem biegania, skakania i wspinania się na urwiska. Orkowie i Czarni Rycerze (są tu, a jakże) walczą do ostatniego tchu. Pozbawieni broni, a nawet rąk (!), będą atakować dalej, gryźć i kopać. Tak więc w tym groteskowym klimacie jest też krwawa gra. Na szczęście istnieje tu opcja wyłączenia scen przemocy i krwi tak, aby w GROUCHA mogli bawić się młodsi gracze.

Podstawową zaletę gry stanowi klimat i humor rodem z „Latającego Cyrku Monty Pythona" i ich „Świętego Graala". Gdyby grę potraktować na poważnie, można by porównywać ją do RUNE czy CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC. Ale tak naprawdę to zabawa z przymrużeniem oka, przedrzeźniająca powyższe tytuły. **GROUCH posiada bardzo ładną grafikę, ale też męczącą i monotonną muzyczkę.** Szkoda też, że twórcy gry zbytnio skoncentrowali się na jej aspekcie humorystycznym. Zapomnieli, że GROUCH jako taki musi być jeszcze grywalny. Kiedy bohater zginie, masz co prawda jeszcze kilka żyć, ale zaczynasz od ostatniego punku kontrolnego, który minąłeś (rozwiązanie znane aż za dobrze z gier na konsole). Punkty te są od siebie oddalone, tak więc łatwo wyobrazić sobie frustrację. A możliwości zapisu nie ma, oj nie! Szkoda, bo GROUCH to naprawdę fajna i rozrywkowa gra, w sam raz dla znerwicowanych ludzi.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i TOPWARE możecie wygrać GROUCHA! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się najsłynniejszy barbarzyńca?

Po męczących przeżyciach przyszedł czas na chwilę relaksu...

W tych czasach życie nie było wcale takie przyjemne. Jak się człowiek nie zgubił w lasach i zaroślach...

... to zawsze mógł zwabić swoją olśniewającą urodą jakiegoś Orka, czy inne tatałajstwo

Inteligencja to nie wszystko

Tańcząc w ciemnościach, Grouch prezentuje swoje akrobatyczne umiejętności zabawy z pochodnią

... potem zeskoczyć na ziemię i poczekać, kto wynurzy się zza drzewa. Może walka nie będzie konieczna?

Tym razem chyba nie pójdzie tak łatwo. Najpierw trzeba przeskoczyć na sąsiednią platformę...

Adres: www.topware.pl

Strona polskiego dystrybutora gry zasługuje na uwagę, bo znajdują się na niej najważniejsze informacje o zabawie

PC	PSX	N64	DC	A

Grouch
Zręcznościówka

79 zł	Dinamic / TopWare	1 gracz

Min: Pentium 166, 32 MB RAM
Zal: Pentium 200, 64 MB RAM, akcelerator

Grafika 4+ | Dźwięk 4- | Frajda 4

\+ Ładna grafika, dużo dobrej walki oraz nietypowego humoru

− Brak możliwości zapisu stanu gry, wysoki stopień trudności

GROUCH to miła odmiana od pompatycznych i ponurych gier fantasy. Dużo machania mieczem i jeszcze więcej skakania

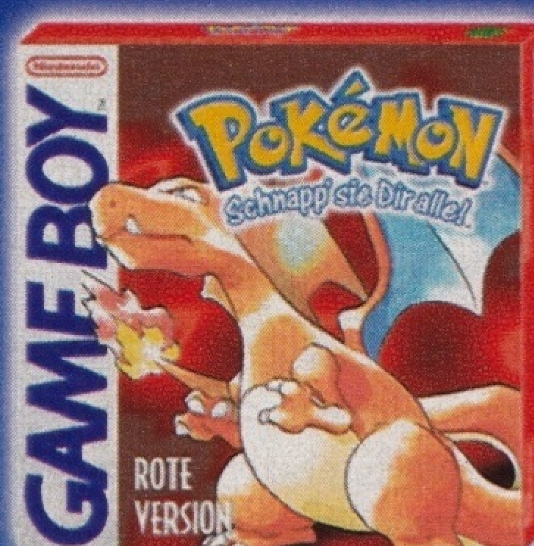
4

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

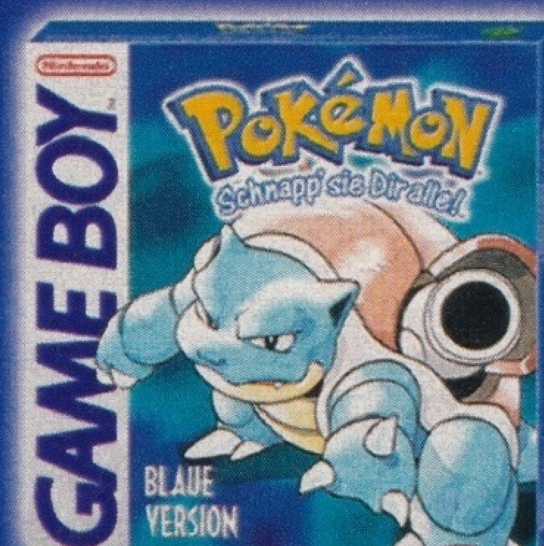
GAME BOY COLOR











Oficjalny przewodnik do gier GAME BOY

ISBN 83-237-1010-4
Cena: 24,95 Zł
Indeks 305022

POKéMON

Żółta, Czerwona i Niebieska Edycja

GAME BOY

Nintendo

PORADY, TRICKI, INFORMACJE I KARTY POZIOMÓW DO ŻÓŁTEJ, CZERWONEJ I NIEBIESKIEJ EDYCJI POKÉMONÓW

Ekskluzywny dodatek 150 naklejek do kolekcji

Original Nintendo Seal of Quality

Co !? Masz Game Boya i grę Pokemon , ale nie masz jeszcze „Oficjalnego przewodnika do gier Pokemon" ? Tylko z „Oficjalnym przewodnikiem do gier Pokemon" zostaniesz najlepszym trenerem Pokemon , tylko w przewodniku znajdziesz wszystkie informacje oraz setki wskazówek do żółtej , niebieskiej i czerwonej edycji gry Pokemon . A jako dodatek 150 naklejek !

Dalej więc ! Pędź do następnego kiosku , księgarni lub sklepu z grami Nintendo gdzie czeka na Ciebie nieodzowny „Oficjalny poradnik do gier Pokemon" w cenie 24,95 zł .

Dystrybutor:





www.nintendo.com www.stworki.com.pl

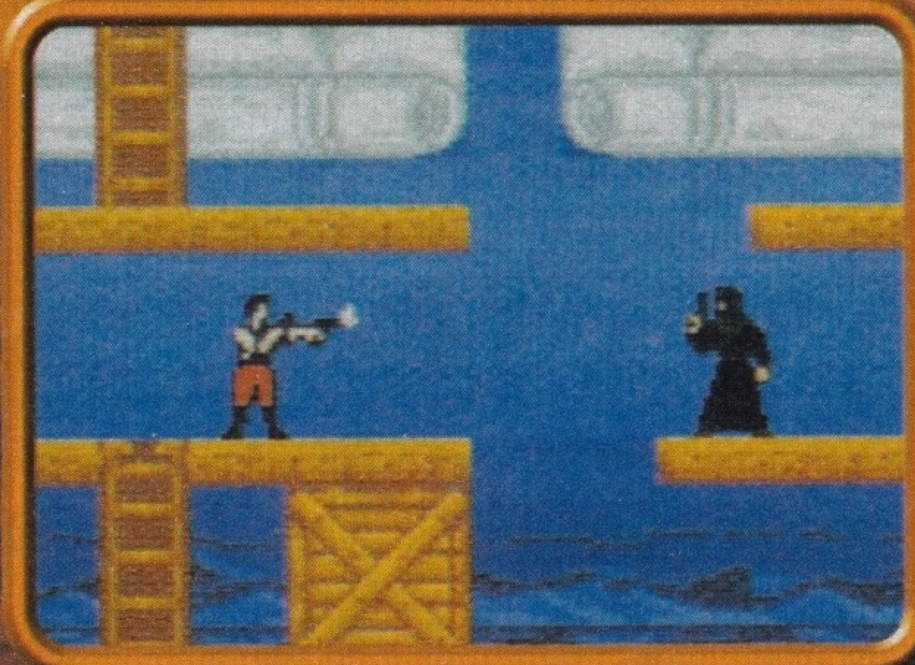
TEST GBC

THE MUMMY

Filmowa Mumia zaskoczyła wszystkich. Zamiast straszyć, raczej bawiła. A teraz powraca w pikselowatej wersji na GBC

Odziwo okazuje się, że nawet w takim wcieleniu może zrobić dobre wrażenie. Składa się na to kilka elementów. Przede wszystkim gra na przenośną konsolkę stara się podążać w ślad za filmem (nawet bardzo ładną muzyczkę utrzymano w odpowiednim klimacie). A co jak co, ale kinowej MUMII nie można było zarzucić braku mocnych wrażeń i monotonii. Potyczki z Panem Mumią i jego sługusami miały miejsce nie tylko w grobowcu, ale także na łodzi czy wśród piasków pustyni. Twórcy gry również postarali się o wywołanie odpowiedniego nastroju. Opracowano więc zróżnicowane poziomy, jest tutaj błądzenie po bibliotece, starcia na łodzi i poszukiwania w grobowcu. **A skoro fabuła kręci się dookoła pewnego potwora, który przeleżał jako żywa mumia około 3000 lat i bynajmniej nie jest z tego powodu szczęśliwy, to zadanie zapędzenia go znowu do ciasnego schowka nie może być łatwe.** Na brak wymagających przeciwników nie będzie więc można narzekać. Wystarczy wspomnieć tylko o skarabeuszach, bandytach, mniejszych i większych Mumiach oraz dołkach wypełnionych szpikulcami. Zróżnicowanie dotyczy jednak przede wszystkim głównych bohaterów gry. Tak jak w filmie towarzyszysz Evelyn, Rickowi, Jonathanowi i Ardeth Bayowi (kiedy nie ma z tobą Evelyn). Każde z nich ma inne umiejętności: odważny Rick dobrze strzela, dziewczyna świetnie skacze (hmm... jakieś to mało logiczne) i potrafi otwierać tajemnicze drzwi, a jej brat jest specjalistą od wybuchowych argumentów. Po co to zamieszanie? Ano po to, że THE MUMMY należy do gier dla osób myślących. Na pierwszy rzut oka może wprawdzie sprawiać wrażenie zwykłej zręcznościówki, ale tak nie jest. **Na każdym poziomie musisz rozwiązać kilka minizagadek, bez których nie przedostaniesz się dalej.** Powinieneś wpaść na pomysł, gdzie skoczyć, jaką skrzynkę przesunąć itp. Sytuacji nie ułatwia fakt, że na wielu poziomach możesz dowolnie wymieniać bohaterów, więc do całej zabawy dochodzi jeszcze główkowanie nad właściwym wykorzystaniem ich umiejętności. Całe szczęście, że zawsze można obejrzeć mapkę poziomu i zaplanować dalsze działania. A dzięki temu zabawa staje się naprawdę wciągająca i nie wymaga tylko bezsensownego naciskania klawiszy czy ćwiczenia małpiej zręczności. Niektóre poziomy są prawdziwym wyzwaniem nawet dla doświadczonych graczy. Niestety, nie uniknięto przy tym jednego błędu. Na planszach można tak się zaciąć, że dalsze błądzenie nie daje najmniejszych rezultatów. Trzeba się wtedy domyśleć, że pora zrestartować grę. Dobrze, że poszczególne poziomy są małe (ale jest ich za to 46) i można się szybko zorientować w sytuacji. Zresztą THE MUMMY ciągle stawia przed tobą nowe wyzwania, powodując, że nie możesz się z nią rozstać. Egipskie czary, czy co?

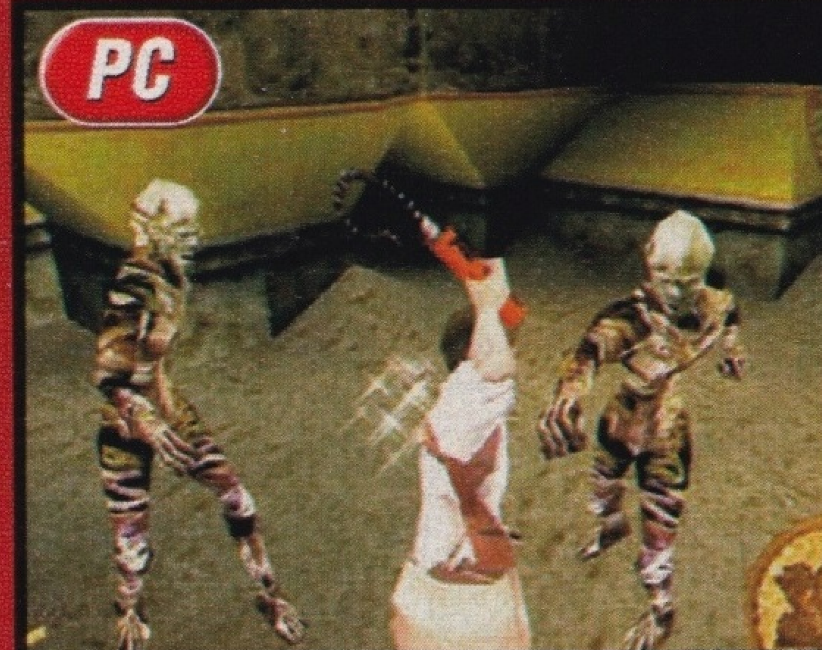




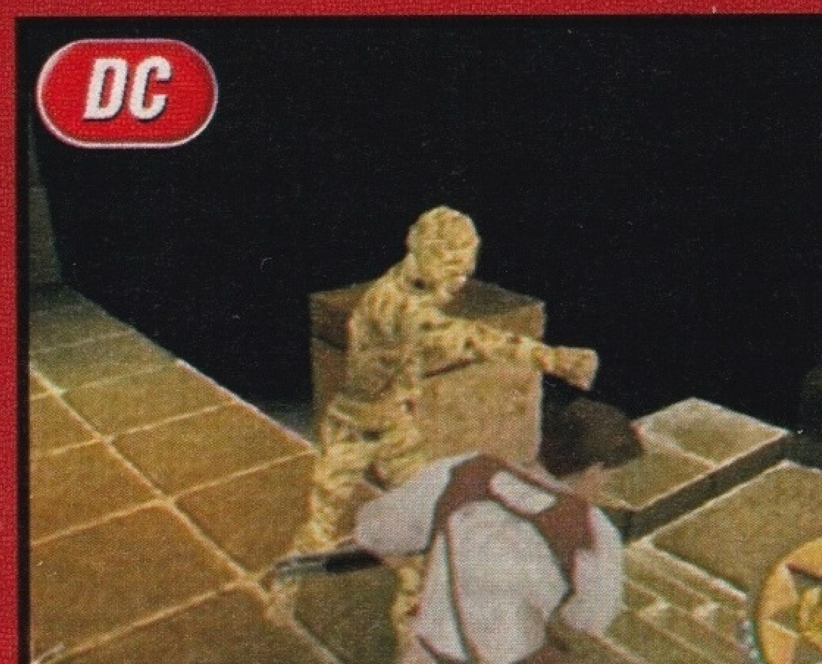
Przystojny (w filmie) Rick potrafi celnie strzelać, chociaż lepiej nie kusić losu

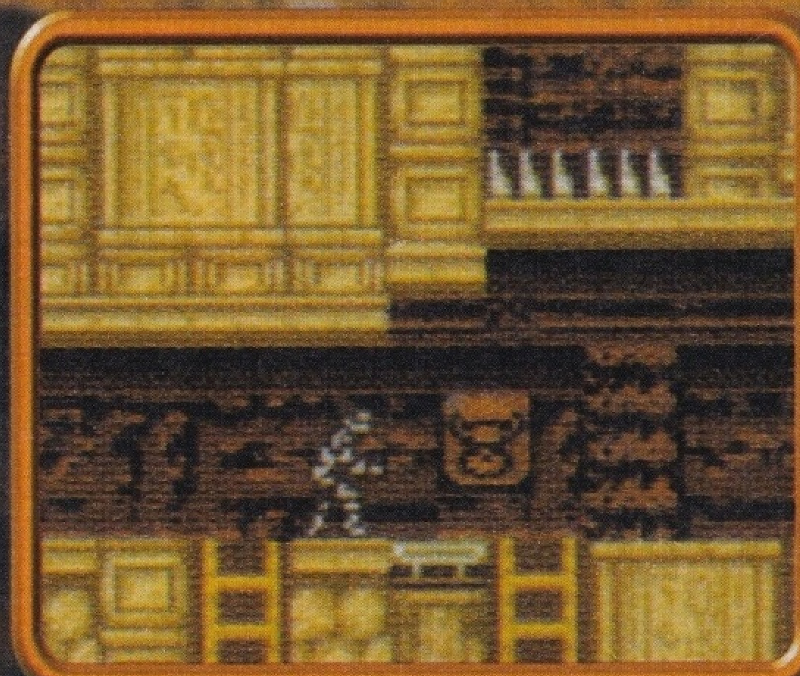
Nie tylko GBC

Nie od dziś wiadomo, że trzeba kuć żelazo, póki gorące. Tę regułę wykorzystali twórcy kilku gier opartych na fabule filmu MUMIA. Na rynku pokazała się wersja na Playstation i PC. Niestety, w przeciwieństwie do wersji na GBC, są to gry akcji, w których nie trzeba aż tak dużo myśleć. Ich grafika też nie olśniewa. Cóż, może przygotowywana właśnie wersja na Dreamcasta zaprezentuje się lepiej









Niektóre poziomy wymagają niezłego główkowania. A agresywne mumie jakoś w tym nie pomagają

PC	PSX	GBC	DC	A

The Mummy
Śmiałkowie Na Tropie Skarbu

ok.120 zł	Konami / LucasToys	1 gracz

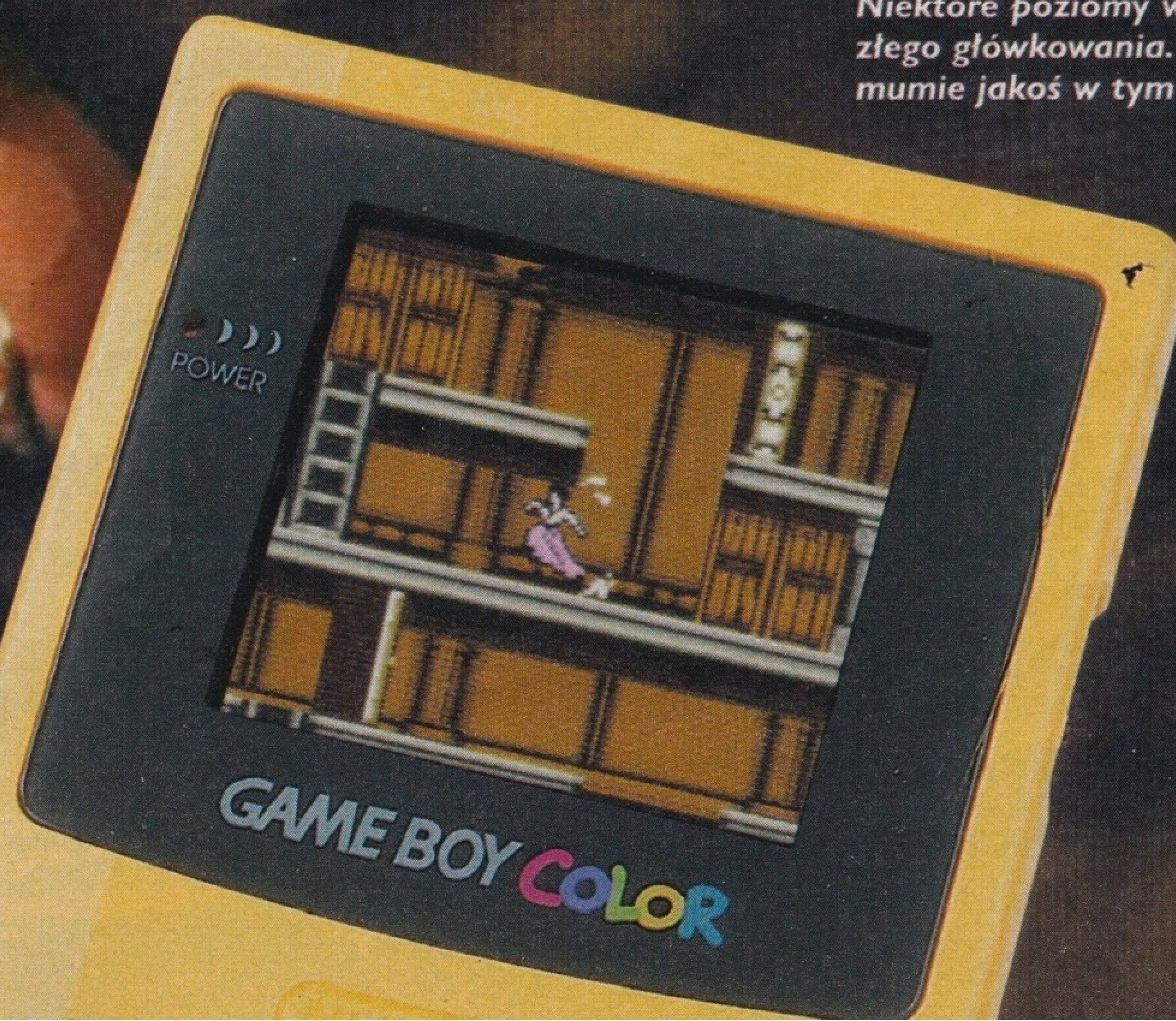
- Poziomy zabezpieczone hasłem

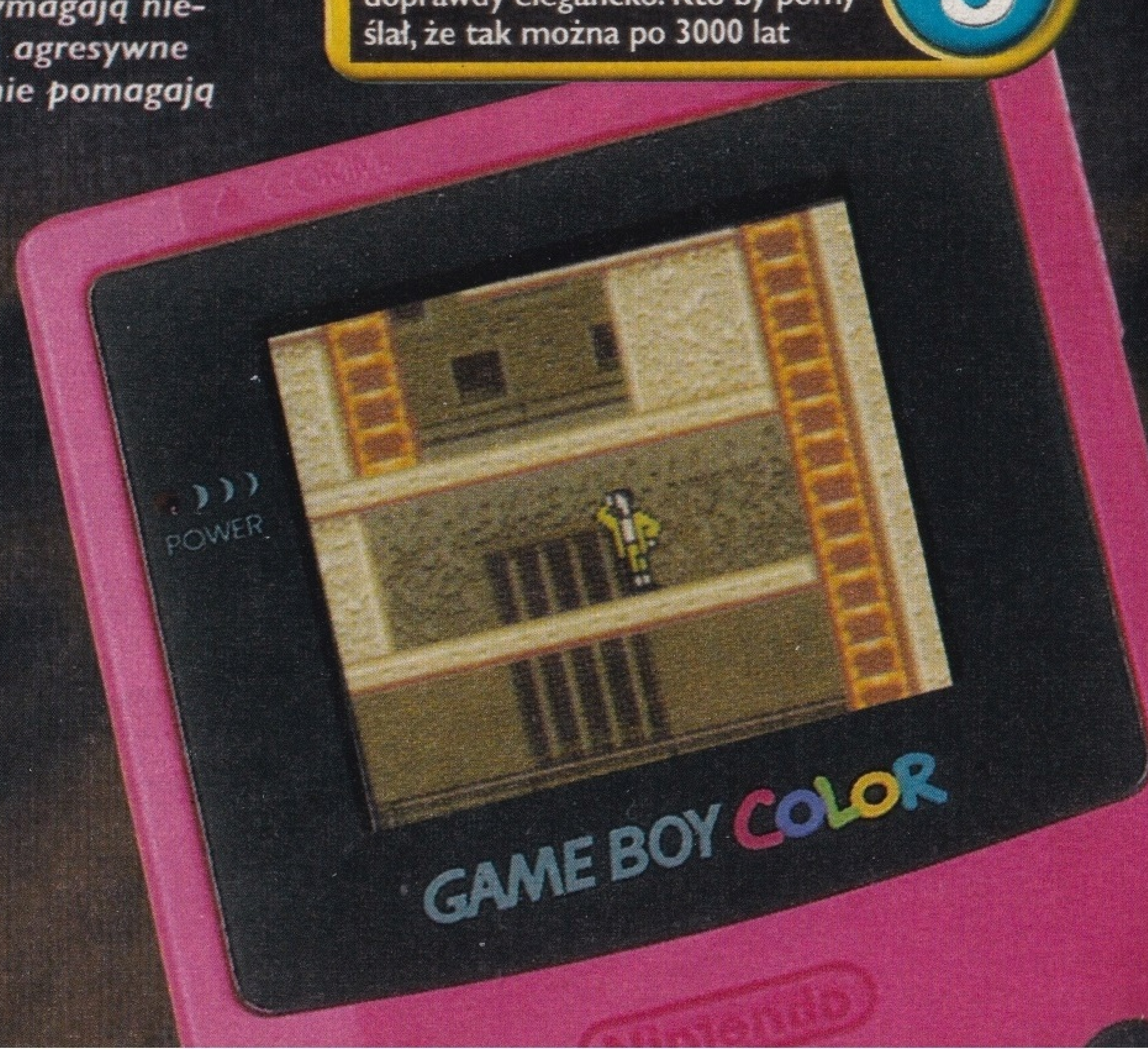
Grafika	5	Dźwięk	5	Frajda	5

\+ Zróżnicowane i dopracowane poziomy, sporo trudnych wyzwań, ładna muzyczka

– W niektórych momentach można zbyt łatwo się zaciąć i utknąć w miejscu

Mumia powraca! No i dobrze, bo w tej wersji na GBC prezentuje się doprawdy elegancko. Kto by pomyślał, że tak można po 3000 lat — **5**

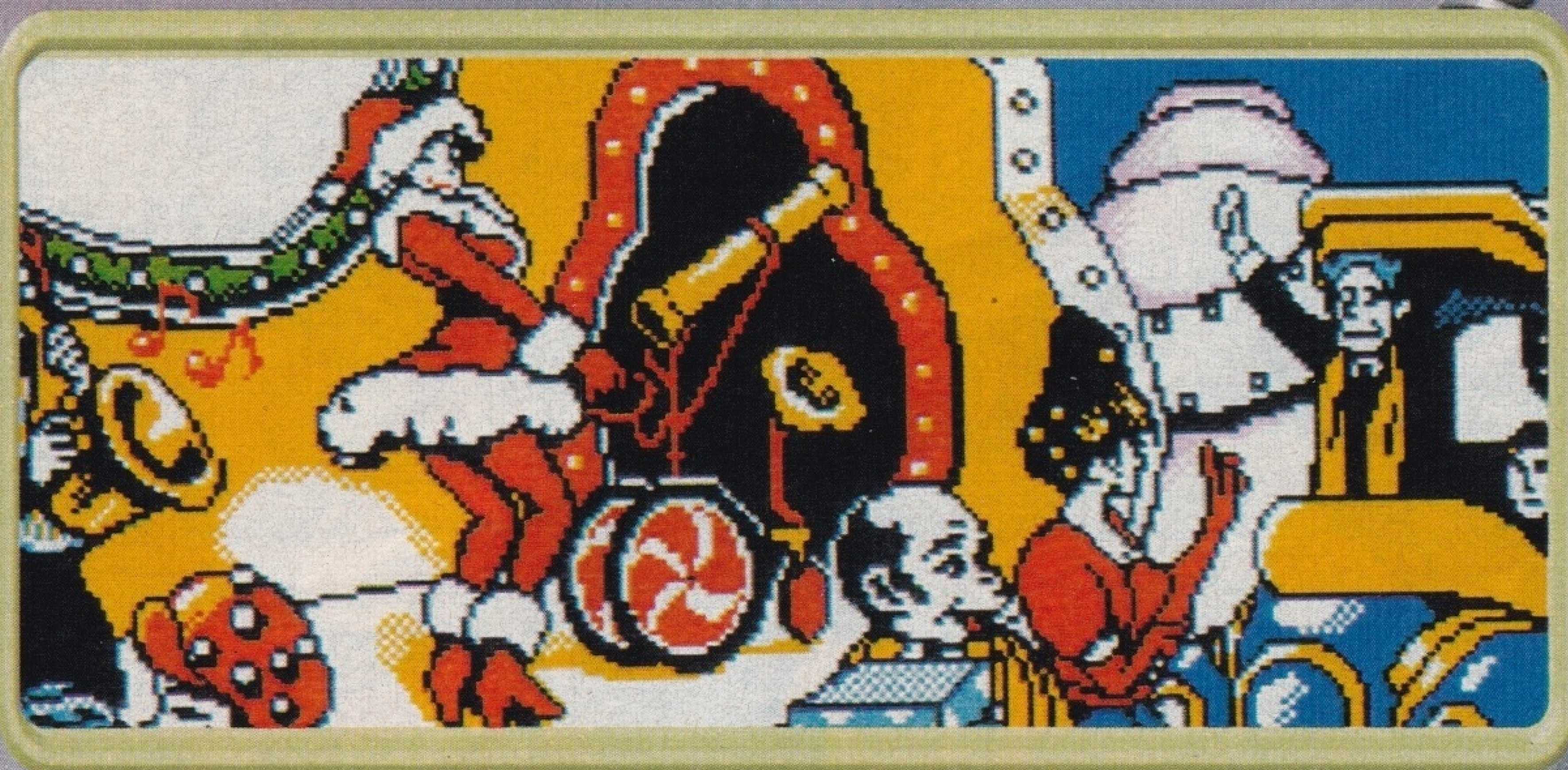




THE GRINCH

Święta, święta i po świętach... Ale nie dla Grincha. Ten zielonokudły obrzydliwiec wcale nie zamierza się poddawać i po raz kolejny próbuje ukraść Boże Narodzenie. Pomożesz mu?

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, „Eeyore"



Grinch jaki jest, każdy widzi. Pokraczna figura, zielone, skudłacone futerko i obrzydliwy uśmiech to jego znaki rozpoznawcze. Nic dziwnego, że z takim wyglądem nie może liczyć na sympatię mieszkańców Ktosiowa. Dlatego Grinch postanawia zemścić się na nich okrutnie. Właśnie zbliżają się święta Bożego Narodzenia, wszyscy biegają, cieszą się i hałasują, a swoją radością doprowadzają do szewskiej pasji zielonego stworka. **Czy już domyślasz się, jaki jest jego plan? Tak, Grinch postanawia ukraść wszystkie prezenty i w ten sposób pozbawić mieszkańców Ktosiowa przyjemności świętowania.** W tym celu zakrada się do poszczególnych misji i – gdy nikt nie widzi – zwija pędem podarunki.



W zależności od tego, na którym poziomie jesteś, grasz Grinchem, psem Maxem lub św. Mikołajem. Za każdym razem masz to samo zadanie: w określonym czasie musisz zabrać wszystkie prezenty i doprowadzić do rozpaczy Ktosiów. Z boku ekranu pojawia się wtedy rozradowana mina Grincha. Nie jest to jednak takie proste. **Na każdym kroku na bohatera czyhają mali mieszkańcy Ktosiowa, którzy na widok Grincha podskakują z radości i puszczają się za nim pędem. Jak go dogonią, wycałują i jest już po zabawie.** Musisz rozpoczynać grę od początku. Sytuacja wygląda trochę lepiej, gdy na drodze Grincha stają dorośli. Ci uciekają z krzykiem na widok zielonej maszkary, więc masz wolną drogę (chociaż zaraz zjawią się tutaj zwabione wrzaskiem dzieci). Poza tym, nie jesteś taki bezbronny. Gdy znajdujesz się w pomieszczeniach, możesz opluć zbliżające się w twoją stronę paskudy, a kiedy brykasz po dworzu, zrobić śniegową kulkę i pacnąć nią malucha. Ale ma zdziwioną minę. Grinch aż trzęsie się ze śmiechu i zaciera ręce, że udało mu się kogoś przechytrzyć. Gdy grasz Maxem, szczekasz na pędzące w twoją stronę dobermany lub po prostu przeskakujesz nad nimi. A kiedy wcielasz się w św. Mikołaja, celujesz zebranymi po drodze jajami.

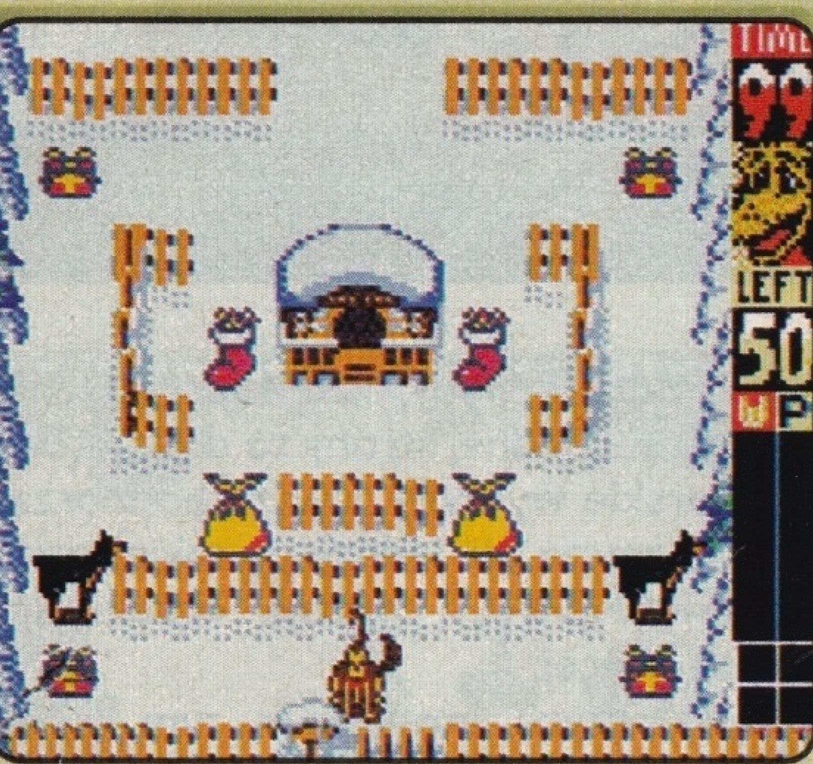
W GRINCHU masz do przebycia 7 poziomów, w każdym po kilka różnych lokacji (w sumie około 40 plansz). Rozpoczynasz jako Grinch w Ktosiowie, które przygotowuje się do świąt. Poziom drugi i piąty to zmagania Maxa z dobermanami. Etap trzeci i czwarty należą znów do zielonego futrzaka, który podczas karnawału jeździ samochodzikiem i rozbija się o wszystko, o co się da.

W tym miejscu gra sprawia trochę problemów, trudno jest bowiem jednocześnie naciskać kombinację klawiszy uruchamiającą pojazd i uciekać przed Ktosiami. Na szóstym poziomie buszujesz po wysypisku śmieci (Grinch kocha to miejsce), a na siódmym zakradasz się do domu Ktosiów jako św. Mikołaj.

Gra jest naprawdę przyjemna i daje dużo radości. **Poziomy opracowano, dbając o dużą różnorodność lokacji i zadań do wykonania. Choć jest to zręcznościówka, musisz nieźle się nakombinować, by opracować odpowiednią taktykę i zabrać wszystkie prezenty.** Zabawie towarzyszy naprawdę fajna muzyczka, która wpada w ucho i nie wypada przez kilka dni. Gdy biegasz św. Mikołajem, w tle leci kolęda. Jedyny mankament stanowi trudność gry. W zasadzie żadnego poziomu nie da się przejść bez powtarzania go po kilkanaście razy. Przeciwnicy są naprawdę szybcy, a w miarę upływu gry pojawia ich się coraz więcej. Dlatego zabawę w GRINCHA należy polecić raczej mało nerwowym graczom.

Aż dziwne, nikt nie czatuje na Grincha, nikt mu nie przeszkadza. Uciekli, czy co?

Na tym poziomie Grinch-automobilista bawi się w rajd z przeszkodami



Max pomaga panu, jak umie. Niestety, wszędzie czyhają na niego dobermany



Jako święty Mikołaj masz szansę niepostrzeżenie wslizgnąć się do środka

PC	PSX	GBC	DC	A

The Grinch
Ukradnij Trochę Prezentów

ok.120 zł	Konami/Lucas Toys	1 gracz

- Poziomy zabezpieczone hasłem

Grafika	4+	Dźwięk	5	Frajda	5

(+) Gra jest bardzo urozmaicona, ma wiele poziomów i zmusza do kombinowania

(−) Poziomy okazują dość trudne do przejścia, można się przy nich zirytować

Grinch kradnący prezenty bożonarodzeniowe nie jest wcale rozrywką sezonową, ale powinni się w niego bawić ludzie o silnych nerwach — **5-**



GRANDIA II

グランディア





Kto to pomyślał, żeby wróg nie stał i nie czekał na swoją kolejkę do dostania łupnia. Teraz trzeba go dogonić

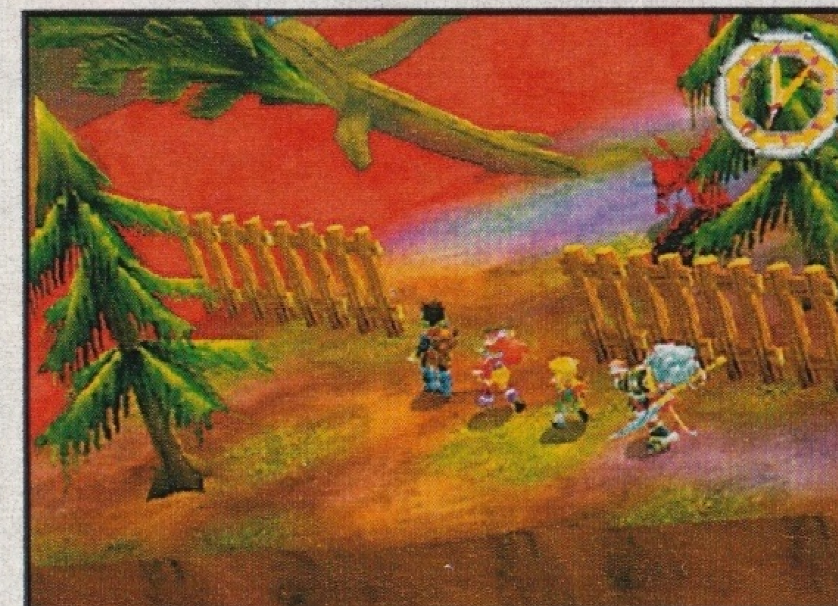
Na to RPG od dawna czekali posiadacze Dreamcasta. Czy jednak bardziej wymagającym graczom spodoba się prosty schemat oparty na walce Dobra i Zła?

Wśród tytułów dostępnych na Dreamcast królowały wyścigi i bijatyki. Wszystko jednak zmieniło się z chwilą pojawienia się na rynku GRANDII 2. Tytuł ten na pewno nie spodoba się tym, którzy nie lubią mangowych klimatów i japońskiego stylu rysowania. No cóż, wystarczy popatrzeć na obrazki zamieszczone na tej stronie. To właśnie tego typu grafika dominuje w grze. Przeciwników małych ludków z wielkimi oczami może jednak przekonać jakość grafiki, kolorowej i starannie wykonanej. **GRANDIA 2 na pewno ma swój klimat, na który składają się dopracowane projekty kolejnych krain, a każda z nich charakteryzuje się innymi elementami.** Bardzo dobre wrażenie robią np. odbicia pojawiające się na powierzchni wody. Nie zabrakło tutaj także paru filmików, jednak do arcydzieł z FINAL FATASY jest im jeszcze ciągle trochę daleko.

Fabuła, niestety, nie zachwyca, a co więcej, bardziej wymagających graczy może po prostu zrazić. No bo ile razy można występować po stronie Dobra i dawać łupnia Złu? W GRANDII 2 wcielisz się bowiem w postać Ryudo, który wykonuje zawód kogoś w rodzaju ochroniarza. Kto zapłaci więcej, temu dzielny młodzieniec będzie towarzyszył. A że akurat pomocy potrzebowała niejaka Elena, piękna dziewczyna opętana przez demona, to chłopak wplątał się w większą przygodę... A ty razem z nim. Oczywiście, po drodze dołączą do was inne postacie, jak np. chłopiec Roan (ciekawe, dlaczego wygląda jak dziewczynka?) czy ogromny Mareg.

Wydawałoby się, że taka wędrówka nie potrwa długo, ale w czasie podróży wszystko zaczyna się komplikować. Z rozmów, przeprowadzanych z innymi podróżnymi w gospodach, można dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy. **Najważniejsze z nich dotyczą boga Granasa oraz jego potężnego rywala Valmara.** Znowu trzeba będzie wysilić się ponad miarę, żeby Dobro wygrało (no i zgadnij, jak to się skończy?). Uff, jak widać, nie zabraknie tutaj niczego, co stanowi żelazny zestaw w grach tego typu, chociaż pewne fragmenty zabawy wydają się doprawdy intrygujące. Z jednej strony to dobrze, bo bohaterskie wyczyny zawsze podnoszą morale gracza, ale jednak po takiej grze jak GRANDIA 2 można oczekiwać czegoś więcej.

Pojedynczych atrakcji w tym RPG jednak nie zabraknie. Można w nim wpaść w podstępną pułapkę, spotkać lawinę (i zmienić zaplanowaną trasę), czy natknąć się na niezwykle rozrośnięte korzenie drzew, wśród których ktoś



W świecie demonów dobrze i pomysłowo zrobiony kompas przyda się, jak nigdy

Magia dobra na wszystko



W Mirumu wszystkim przytrafiają się takie sny. Nawet twoim bohaterom



Światło księżyca posiada olbrzymią moc. Może np. uaktywnić klątwę



W pogoni za przeklętym młodzieńcem trafisz do miejsca jak z koszmaru



Po odnalezieniu bestii w jej jaskini można ją zlikwidować przy pomocy magii





Podczas wędrówki po lesie musisz zachować szczególną ostrożność. Możesz tam bowiem spotkać Yeti, które raczej nie będą zachwycone twoją wizytą

INFO



Pierwsza część GRANDII została wydana w wersji na Saturna w 1997 roku przez japońską firmę Game Arts. Jej bohaterem był młodzieniec imieniem Justin poszukujący reliktów zaginionej cywilizacji. Dzięki ciekawej fabule i sympatycznemu bohaterowi gra ta należy do najciekawszych tytułów na Saturna. W 1999 roku pojawiła się też wersja na Playstation.



Kolorowa grafika zachęca do zabawy. Kto by przypuszczał, że kryje się pod nią walka na śmierć i życie

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina



Valmar lubi dużo światła. Właśnie podłącza do prądu świątynię

ukrył komnatę ze skarbem. Podczas regulowania przepływu wody w jaskini można z kolei odkryć tajemne ścieżki. Oprócz tych i wielu innych niespodzianek czekają na ciebie także potwory wyskakujące nagle zza załomów korytarza albo atakujące cię podczas wędrówki przez równiny. Zresztą, co jak co, ale twórcom GRANDII 2 przedstawienie walki udało się nadzwyczajnie. Odbywa się ona na swego rodzaju trójwymiarowej arenie. Pasek z czasem pokazuje, kiedy będą uderzać poszczególni bohaterowie, a kiedy potwory. **Podobnie jak w FINAL FANTASY, można wybierać między manewrami, ciosami specjalnymi, magią czy leczeniem.** Natomiast w zupełnie inny sposób rozwiązano kwestię poruszania się postaci. Nie stoją one w jednym miejscu, lecz przez cały czas zmieniają pozycję. Jeśli potwór w swoim ruchu ucieknie z twojego zasięgu, to musisz go najpierw dogonić (no i przy okazji nie zostać powstrzymanym w nieprzyjemny sposób). Dlatego warto postawić na współpracę i odcinać potworom drogę ucieczki. W przeciwnym wypadku łatwo mogą się wywinąć. Dzięki temu nie masz wrażenia, że walka jest mało realistyczna, a jej prowadzenie ogranicza się tylko do szybkiego wciskania guziczków na padzie. Tutaj trzeba podejmować poważniejsze decyzje. Wprowadzono także specjalne Skill Books, czyli księgi umiejętności, dzięki którym możesz zapewnić swoim postaciom zróżnicowany zestaw sztuczek. Oczywiste jest też, że np. skromna Elena została obdarzona innymi specjalnościami niż ognistowłosa Millenia...



Dzięki temu gra nie wydaje się nudna i daje graczowi sporo możliwości eksperymentowania. Nie musisz się jednak martwić o to, że szybko pogubisz się w różnych zawiłościach. Gry na konsole, co zresztą niektórzy całkiem mylnie odbierają jako ich prymitywną budowę, są przyjazne dla gracza. Wszystkie problemy w GRANDII 2 zostaną szybko wyjaśnione (radzimy szukać np. pana w śmiesznym kapeluszu).

A po rozwianiu wszelkich wątpliwości należy oddać się rozrywce. W końcu pewnie długo na DC nie pojawi się tak dobry RPG. Jeżeli w ogóle ta konsola dostanie drugą szansę...

Adres: ubisoft.com/usa/games/grandia2



Na stronie dowiesz się paru szczegółów na temat historii świata GRANDII oraz poznasz jej najważniejszych bohaterów

PC	PSX	N64	DC	A

Grandia II
Dreamcastowe RPG

ok.250 zł	Ubi Soft / Lanser	1 gracz

- Wykorzystuje: Virtual Memory, Jump Pack

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 5

+ Wspaniała grafika, ciekawie skonstruowana walka, duży wybór opcji
− Nie każdy lubi mangę i anime, żeby dobrze się bawić, trzeba znać angielski

Waleczni i bardzo odważni bohaterowie tego konsolowego RPG na pewno przypadną do gustu nie tylko miłośnikom gatunku

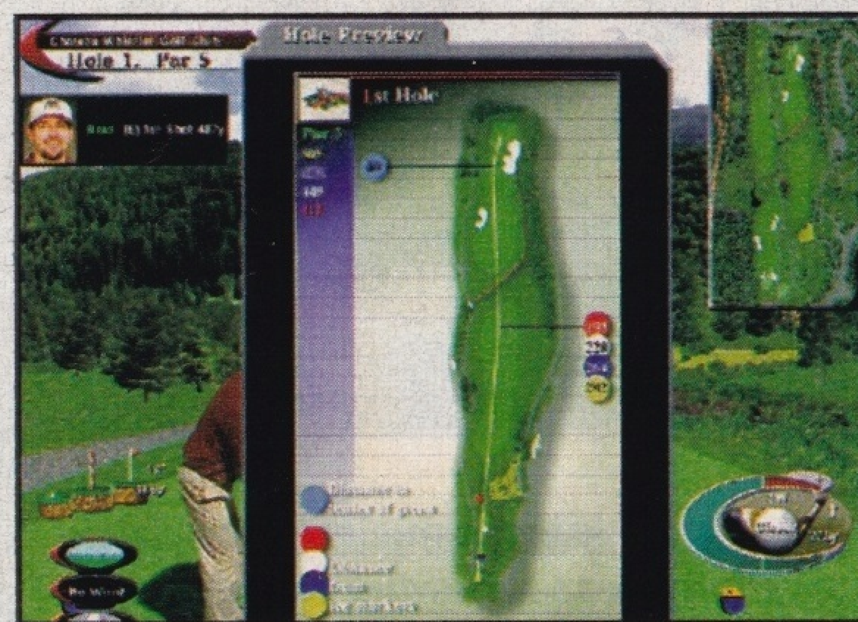
5

Links 2001

Komputerowy golf to ciągle na naszym rynku ewenement i dziwactwo. Pewnie dlatego, że nadal ta szlachetna gra jest dla nas czymś egzotycznym



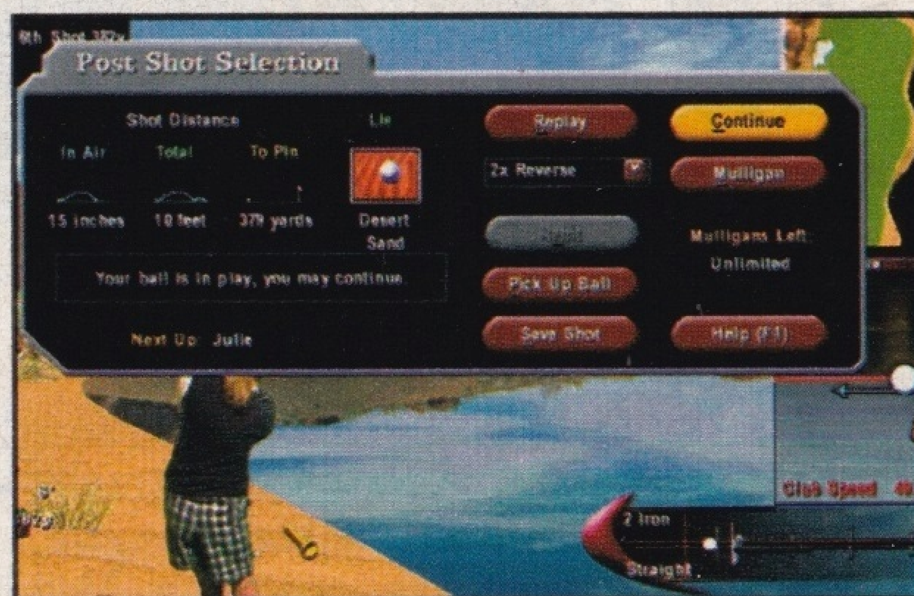
Pewno myślisz, że wystarczy tylko trochę się przyłożyć i od razu ci się uda. Tylko czemu ta piłeczka zawsze skręca w ostatniej chwili?



Z menu możesz sobie wybrać interesujące cię parametry sprzętu i pola do gry

Miłośnicy tej jakże emocjonującej i dynamicznej gry, obfitującej w niespodziewane zwroty akcji, bezpośrednią walkę z innymi zawodnikami i trzymającą w napięciu rywalizację, powinni być zachwyceni. Kolejna gra o golfie! No, a teraz trochę bardziej poważnie. O co chodzi w tej grze – wiadomo. **Gracz ma kij, którym uderza w piłeczkę tak, aby ta wpadła do dołka. Musi ją tam umieścić przy jak najmniejszej liczbie uderzeń. A zatem wszystko tu jest jasne i proste jak drut.** Bułka z masłem. Uderzyć, aby piłka wpadła do dołka. Jak jednak wiadomo, nic w tej grze nie jest proste. Istnieją specjalne kije do różnych technik, dziesiątki rozmaitych uderzeń i sztuczek. Inną taktykę stosuje się na polu z okrągłymi pagórkami, inną na piachu i kamieniach. Tak więc, gra ma wiele aspektów. Od dawien dawna próbowano przenieść golfa na ekrany komputerów. Gry wprost prześcigały się w próbach oddania złożoności tej zabawy.

Seria LINKS to prawdziwa legenda tego typu gier. Zawsze firmowana nazwiskami sławnych golfistów, zawsze doskonała technicznie i merytorycznie, obfitująca w jakże ważne detale. LINKS 2001 to kolejny krok na drodze do uzyskania doskonałej reprezentacji tego sportu. Tak więc znajduje się tu wielka gama różnorakich opcji, od tworzenia własnego zawodnika poczynając, poprzez doskonałą i skomplikowaną symulację gry, a na budowaniu całego pola golfowego kończąc. W LINKS 2001 można się wcielić w jednego z zawodowych golfistów albo stworzyć swojego własnego mistrza, określając jego wygląd, animację, siłę, rozstaw stóp, a nawet zdefiniować, czy jest prawo-, czy leworęczny. Sama gra z pewnością do łatwych nie należy, ale przecież na tym polega ten sport. Im trudniej, tym ciekawiej. Pola golfowe przedstawione w grze to nie jakieś wymyślone miejsca, tylko autentyczne centra tego sportu. Jest więc Chateau Whistler, Old Course, Mesa Roja i wiele, wiele innych. Od tego, gdzie grasz, zależy twoja strategia gry. **Zasadniczo w LINKS 2001 występują trzy możliwości uderzeń: klasyczne, lekkie i potężne. Oczywiście przy każdym z nich trzeba brać pod uwagę podłoże, ukształtowanie terenu czy siłę wiatru.** Kolejną nowinką zastosowaną w tej części jest Arnold Palmer Course Designer, czyli narzędzie, dzięki któremu można stworzyć własne pole golfowe. Do twojej dyspozycji jest dosłownie wszystko. Ty określasz wielkość i wygląd pola. Rozmieszczasz klify, skały, pagórki, krzewy i sztuczne stawy. No i dołki, oczywiście.



Golf to rozrywka dla prawdziwych amatorów wrzucania piłeczek do dołka

Jeśli chodzi o aspekt wizualny gier takich jak LINKS 2001, to naprawdę trudno je oceniać. Oczywiście produkt Microsoftu zasługuje na uznanie. Grafika jest w pełni trójwymiarowa, a zawody można oglądać w rozdzielczości nawet 1280 na 1024. Postacie zawodników wyglądają jak żywe, a piłka jest okrągła. **Niestety, pomimo zastosowania technologii motion capture postacie zawodników wyglądają płasko i sztucznie.** Pola golfowe zrobiono techniką 3D, ale tekstury klifów i domów opracowanych na podstawie zdjęć autentycznych obiektów też wyglądają sztucznie i nieporadnie. Tak czy inaczej, grafika w LINKS 2001, jak i w innych grach o golfie, nie oszałamia. Tutaj nie chodzi jednak o superwygląd, ale o realistyczną rozgrywkę. Golf, jak to golf – dla fanów istnieje tylko on i tylko on się liczy. Dla wszystkich pozostałych jest to nadal czarna magia i nic ich nie zachęci do spędzania czasu przy LINKS 2001, 2002 a nawet 2003.



Dla specjalistów w zakresie golfa oraz dla tych, co chcą się czegoś o tej grze dowiedzieć. Na stronie duży wybór informacji

PC	PSX	N64	DC	A

Links 2001
Golf Bez Wychodzenia Z Domu

130 zł	Microsoft / APN Promise	1-8 graczy

Min: Pentium II 266, 48 MB RAM, 250 MB HD
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, dostęp do Internetu albo połączenie sieciowe TCP/IP

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	4	4

+ Jeszcze więcej szczegółów, możliwość tworzenia własnych zawodników i pola golfowego

− Z racji swojej tematyki gra przeznaczona tylko dla fanatyków umieszczania piłki w dołku

Golf, jaki jest, każdy wie. LINKS 2001 daje ponadto możliwość grania na prawdziwych polach albo stworzenia własnego — 4

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

szybka pomoc

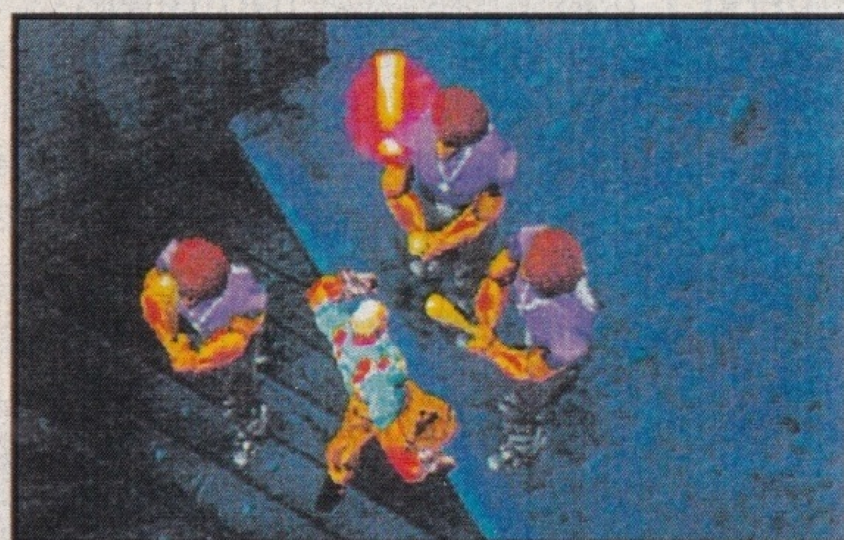
Sanity Aiken's Artifact

Podczas gry naciśnij ENTER, następnie wpisz wybrany kod i ponownie wciśnij ENTER

Kody
- **mptedthehead** nieśmiertelność
- **mpjuiceme** dodaje zdrowia i Many
- **mpshipit** udostępnia wszystkie poziomy



***mpshipit:** wpisujesz kod w okienko i masz dostęp do wszystkich poziomów*



W ten sposób zadziwisz każdego mniej sprytnego wroga

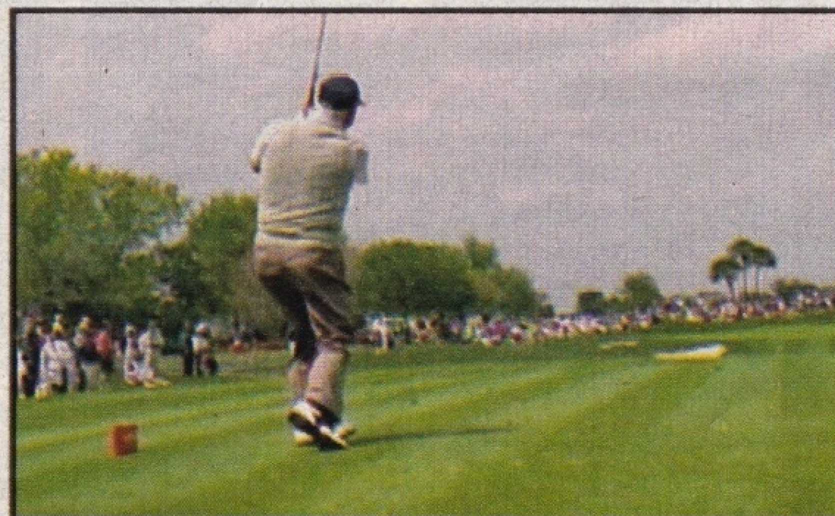
Links 2001

W trakcie gry wciśnij klawisz CAPS-LOCK. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów:

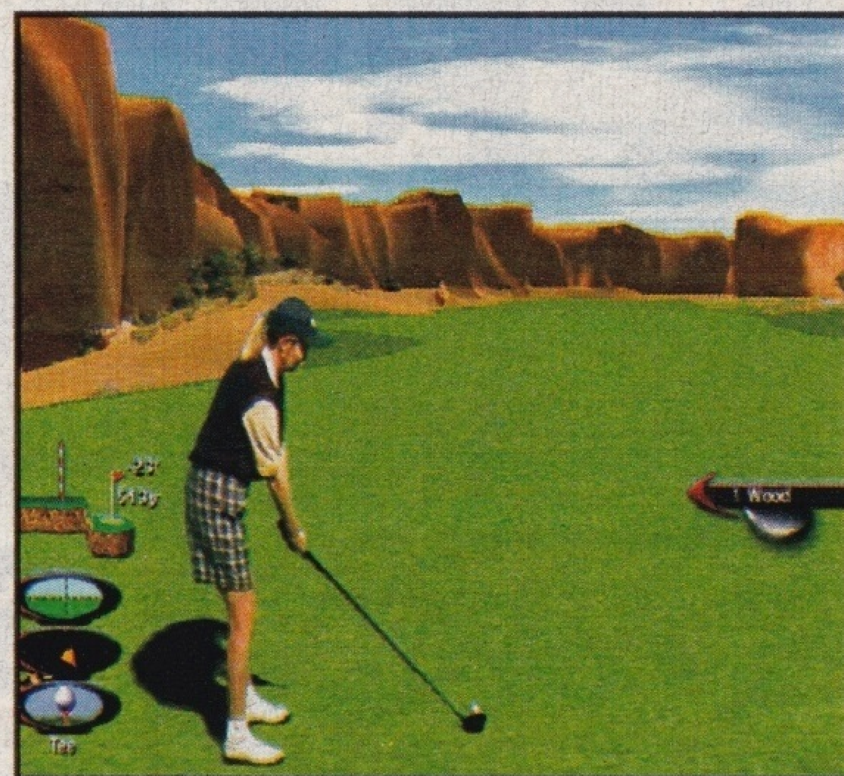
Kody
- **hitmania** większa siła uderzenia
- **lighter** piłeczki golfowe stają się lżejsze
- **people** żywsza reakcja publiczności na twoje poczynania



Gwizdy i krzyki publiczności na pewno nie pomogą twoim rywalom w skoncentrowaniu się na grze



*Zawsze możesz użyć tajemnej broni. **hitmania** zadziwi każdego*



*Mocny zamach, uderzenie i piłeczka niesiona wiatrem poszybuje daleko. **LIGHTER:** jeśli będzie lżejsza, to może odlecieć jeszcze dalej*



BLADE — PLAYSTATION

1 Wejście do trybu „oszustw"
W głównym menu przytrzymaj L1, a następnie wciśnij następującą kombinację



R1 R2 R2 R1



Czy wpisałeś już kody? Tak, no to do boksu z wampirami!

2 Nieskończona ilość życia
W głównym menu wpisz:

← ← ← → L2 L1 R2 R1

3 Nieskończona amunicja
W głównym menu wciśnij:

↓ ↑ → ← L2 L1 R2 R1

4 Wszystkie przedmioty
W głównym menu wciśnij:

→ ← ↑ ↓ L2 L2 R2 R2



Najdłuższa Podróż

PROLOG

Stoisz nad przepaścią w krainie z twoich snów. Ułam gałązkę, porozmawiaj z drzewem i zabierz z gniazda łuskę. Najpierw ustaw gałąź przy strumyku, a następnie dołącz do niej łuskę. Dzięki temu woda zasili drzewo. Teraz porozmawiaj ponownie z drzewem... i powrócić do szarej rzeczywistości XXIII wieku.


W krainie ze snu spotkasz gadające drzewo i pewnego Smoka (a raczej Smoczycę). Czekają tutaj na ciebie także przykre niespodzianki

Rozdział 1

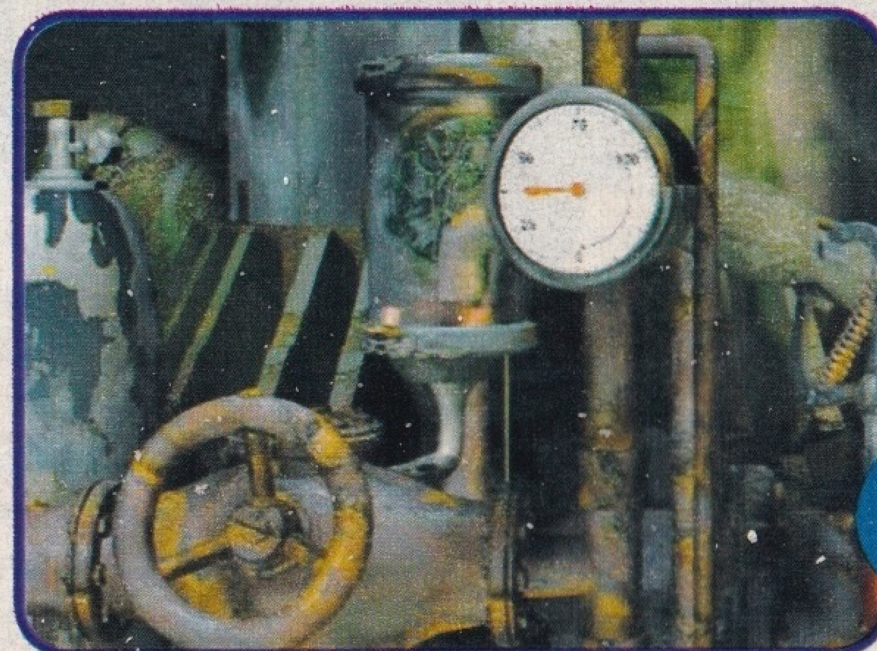

Pracownia April. Chwyć za sztalugi, a zobaczysz coś ciekawego

Budzisz się w swoim pokoiku. Zabierz z szafy maskotkę policjanta Guybrusha. Jeśli uważnie mu się przyjrzysz, zdołasz wyjąć z niego szklane oko. Na szafce przy łóżku leżą fotografia oraz dziennik (z rozpiską godzin przepracowanych w barze). Wyjrzyj przez okno i poluzuj linę w taki sposób, żeby wpadła do kanału.

Porozmawiaj z Zackiem i zejdź na parter. Zerwij kartkę z tablicy ogłoszeń i pokaż ją Fionie – dostaniesz pierścionek zaręczynowy. Porozmawiaj z gospodynią, zgarnij ze stołu zapałki i idź do Akademii Sztuk Pięknych. Z kosza zabierz rękawiczkę, wejdź na pierwsze piętro, chwyć za paletę i zacznij malować.

Potrzebujesz pieniędzy. Wpadnij więc do kawiarni, gdzie najpierw zaopatrz się w cukierki i porozmawiaj z barmanem Charlie'em, a potem zwróć się do właściciela lokalu. Pokaż mu rozpiskę godzin i zapytaj o wypłatę. Gość w końcu sypnie groszem i zaproponuje ci dodatkową robotę wieczorem (przyjmij ją). Wychodząc z kawiarni, zabierz chleb ze stołu i zerwij z tablicy zaproszenie. Obejrzyj je dokładnie. Na razie wróć do domu i skręć w lewo. Znajduje się tam dziwna maszyneria. Pierścionkiem połącz dwa kable u góry. Następnie za pomocą dwóch dźwigni ustaw przełączniki w linii prostej. Teraz możesz zmniejszyć ciśnienie i wyłączyć wodę. Potem zdejmij szczypce z rury. Wpadnij szybko do swojego pokoju, wyjrzyj przez okno, a potem zrzuć chleb na nadmuchiwaną niebieską kaczkę. Dostaniesz linę. Przejdź się do kanału znajdującego się przy kawiarni i wyjmij z wody kaczkę. Obejrzyj ją dokładnie, a zobaczysz plaster. Powinieneś go odkleić i przylepić na rękawiczkę.

Masz już pieniądze, możesz więc podróżować metrem. W bramce skorzystaj z automatu: zapłać kartą kredytową i kup bilet na cały tydzień. Po lewej stronie na torach coś się iskrzy – to leżący na dole klucz. Połącz linę ze szczypcami, dołącz do tego nadmuchaną kaczkę i tak stworzonym chwytakiem wyciągnij klucz. Metrem pojedź do Cafe Roma. Po rozmowie z Cortezem wróć do domu, zamień kilka słów z Fioną i idź do kawiarni.


Po przesunięciu dźwigni przełączniki powinny ustawić się w linii prostej

Rozdział 2

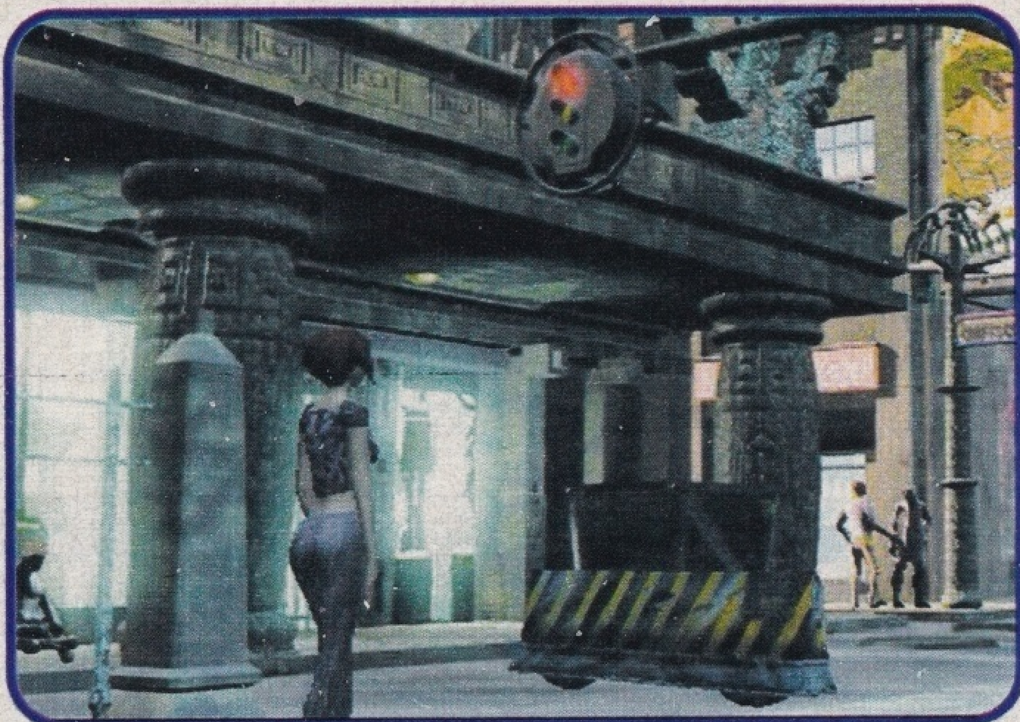
Wypytaj Fionę i Zacka o to, gdzie można znaleźć Corteza. Podobno przesiaduje w kinie. Pędź do metra, kierunek – Metro Circle. Przejdź ulicą w stronę kina. Przesuń kubeł na śmieci, spod którego zacznie się sączyć kwaśny zapaszek. Podłóż pod niego cukierek, a następnie poczęstuj nim gliniarza. Otwórz kluczem skrzynkę z bezpiecznikami i, używając rękawiczki, połącz wewnątrz kable. Zamiatacz pobiegnie do bocznej alejki, a ty cofnij się ulicę wcześniej i zabierz z ziemi kapelusz, po czym skieruj się w alejkę. Na kupie śmieci połóż kapelusz, postaw też przy niej maskotkę policjanta. Otwórz kubeł na śmieci i wrzuć do środka zapaloną zapałkę. Teraz możesz wśliznąć się na salę kinową. Usiądź w rzędzie obok Corteza i wysłuchaj jego długiej opowieści. Ciąg dalszy nastąpi w alejce, gdzie otworzy się portal, przez który przenikniesz do Arkadii, świata magii i spełnionych marzeń.


Cień rzucany przez stertę śmieci przypomina człowieka z pistoletem

Porozmawiaj z kapłanem i dokładnie wypytaj go o Briana Westhouse'a. Na targowisku zapoznaj się ze sprzedawcą map. Zatrudnisz się u niego w charakterze roznosiciela map. Pierwszą przesyłkę zanieś do portu kapitanowi. Gdy wręczysz mu pokwitowanie do podpisu, gość zacznie marudzić. Musisz więc wrócić pod mury miejskie i kupić na straganie flet. Dopiero wtedy kapitan pokwituje odbiór. Będąc w porcie, porozmawiaj ze sta-


Na początku wizyty w Arkadii powinieneś poszukać dobrej pracy

Rozdział 3



Za rogiem znajduje się komisariat. Dostaniesz się tam razem ze śmieciami

Od razu jedź do katedry. Wypytaj duchownego, po czym udaj się do kamienicy przy Hope Street. Na klatce schodowej siedzi chłopak. Poprosi cię o skasowanie jego danych z policyjnej kartoteki.

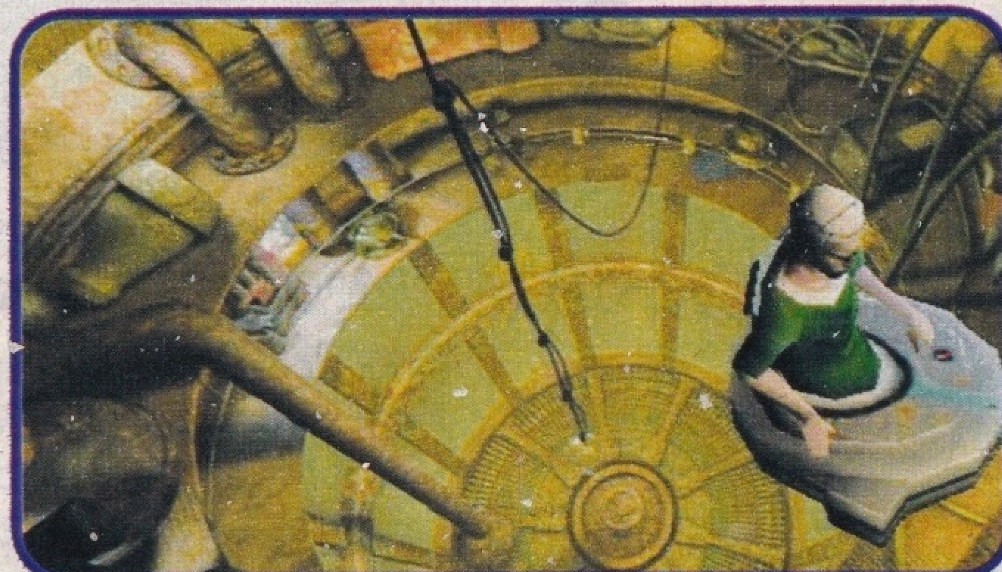
Udaj się metrem pod komisariat. Przyjrzyj się tabliczce z nazwą ulicy, rzuć okiem na przejeżdżającą śmieciarkę. Przestaw blokadę i wskocz do pojemnika na śmieci, dzięki czemu zajedziesz wprost na komisariat. Zajrzyj do teczki z narzędziami, w której znajdziesz stare podanie – przyjrzyj mu się. Porozmawiaj z dwójką monterów, przedstaw podanie. W recepcji poproś o formularz 09042, przekaż go robotnikom, następnie zrób to samo z formularzem 09042-a. Zaczęli pracować, ale trzeba pomyśleć, jak ich odciągnąć od drzwi. Obejrzyj wideofony – z jednego zadzwoń na drugi i szybko podbiegnij do robotników, informując ich, że to do nich. Gdy odejdą, zabierz śrubokręt i napraw kable. Musisz jeszcze przyjrzeć się półkom w recepcji i poprosić recepcjonistkę o podanie druku znajdującego się najdalej. Gdy gruba pani poczłapie, by go wziąć, szybko wskakuj do drzwi.

Włóż kartę kredytową do maszyny i odbierz napój. W toalecie przyjrzyj się szafkom – poznasz nazwiska ich właścicieli. Usłyszysz dobiegające z kabiny stękania. Gość poprosi cię o podanie mu leku. Otwórz jego szafkę, zabierz fiolkę, obejrzyj lustro i odłam róg – na jego odwrocie znajdziesz napis. Rzuć też okiem na znajdujący się w szafce Minelliego pojemnik na sztuczne oko. Doręcz lek Minelliemu, porozmawiaj z nim o jego żonie. Kiedy wyłączysz światło, policjantowi wypadnie sztuczne oko, które musisz podmienić na to wyjęte Guybrushowi. Oko Minelliego przyda się do oszukania skanera pilnującego wejścia do pokoju z komputerem.

Przeszukując zasoby komputera, znajdziesz dane o Warrenie i jego siostrze. Wydrukuj je, a następnie wyczyść kartotekę Warrena. Poszukaj też danych dotyczących organizacji Awangarda, zainteresuje cię nazwisko Jacoba McAllena. Wydrukuj wiadomości i zapamiętaj kod znajdujący się na dole. Skorzystasz z niego przy drugim panelu – dzięki temu otrzymasz Infokostkę. Przed wyjściem z pokoju zabierz wydruk z drukarki. Zanieś go Warrenowi, który da ci namiary na mieszkającego w porcie kumpla, Flippera Burnsa. Zapukaj trzy razy do drzwi od garażu. Podejdź do kanału, zagadaj z Burnsem. Daj mu Infokostkę. Musisz zdobyć dla niego pewną rzecz. Wychodząc z garażu, połóż puszkę z napojem na mieszarce do farby. Podrasowany napój wręcz policjantowi pilnującemu miejsca katastrofy przy posterunku. Możesz teraz zablokować kawałkiem lustra promień lasera i podejść do wraka. Moduł antygrawitacyjny odkręć śrubokrętem i zanieś go Bursowi. Papiery mają być gotowe za jakiś czas. Idź do katedry i porozmawiaj z Cortezem, a potem wróć do swojego pokoju.



Jak każda porządna dziewczyna, April w pierwszej kolejności dzwoni do mamy



Burns to prawdziwy komputerowy maniak. To hobby drogo go kosztowało



W klatce szulera siedzi kruk, który już niedługo zostanie twoim przyjacielem

rym, siedzącym na kufrze, kapitanem. Później przyda ci się jego pomoc.

Wróć do sprzedawcy map, okaż pokwitowanie i przyjmij kolejne zlecenie. Tym razem trzeba zanieść mapę... Brianowi Westhouse'owi. Na mapie pojawi się jego dom, do którego masz się udać. Przekaż mapę i odbierz pokwitowanie. Kiedy będziesz chciał odejść, Brian przypomni sobie, że ma dla ciebie prezent – stary zegarek. Nakręć go pinezką. Po powrocie do zwykłego świata udaj się do kawiarni, porozmawiaj z Charlie'em i przejdź do sali obok. Zaraz zacznie się koncert i przyjdzie Fiona. Pozostań w je miłym towarzystwie.



Samotnia Briana, który (tak jak i ty) pochodzi z innego świata

Rozdział 4



Tutaj mieszka sympatyczny i trochę pokraczny stwór-dyplomata. Warto go odwiedzić

Po przeniesieniu się do Arkadii, wejdź do gospody „Podróżnik". Zagadnij właścicielkę oraz dziwacznego stwora, który się zjawi. Prześpij się w fotelu. Rano porozmawiaj ponownie z właścicielką i zaoferuj jej swoją pomoc. Wyjdziesz w nowych ciuchach i z garścią pieniędzy.

Dostarcz pokwitowanie handlarzowi map. Na straganie obok zagraj w kubkową odmianę gry w trzy karty. Do znalezienia właściwego kubka posłuż się śrubokrętem. Sklepikarz wręczy ci w nagrodę kalkulator i będzie chciał wymienić się na „magiczny śrubokręt". Zrób rundkę po mieście i porozmawiaj z kapłanem, Westhouse'em i spotkanym w gospodzie stworem, mieszkającym w pniu drzewa. Następnie zajrzyj do biblioteki i poproś o książkę, której tytułu nie znasz, traktującą o tajemniczym „fruwającym ludzie".

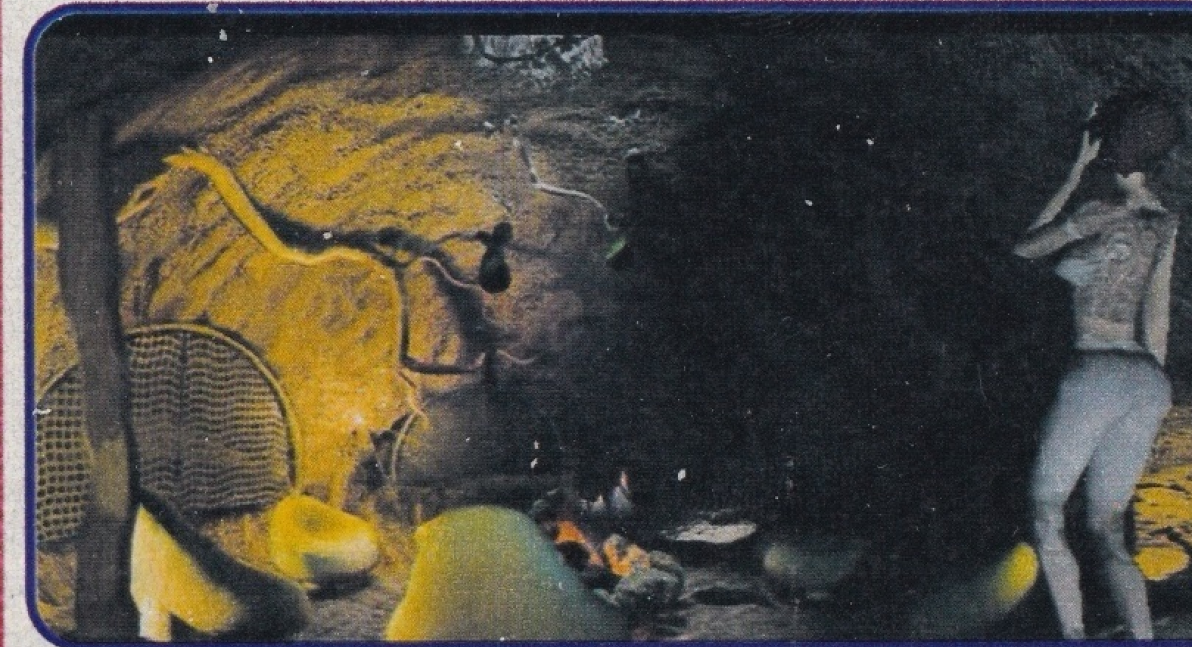
Popytaj starego kapitana o legendy związane z ludem z Alais, zapytaj o wyspę kapitana Nebevaya i ponownie



Nie przejdziesz dalej, dziewczyno. No, ale od czego jest wiedza z bajek. Teraz trzeba pomóc staruszce...

wróć do staruszka. Dobijesz z nim targu – jego kruk w zamian za przekonanie Nebevaya do wypłynięcia. Udaj się na targ i obejrzyj trzymany w klatce okaz, potem daj sklepikarzowi śrubokręt i wymień go na ptaka. Zanieś go właścicielowi, a potem porozmawiaj z Nebevayem. Czas wyruszać na poszukiwania złośliwego alchemika, który skradł wiatr. Udaj się do lasu, gdzie spotkasz stwora Banda, a następnie do jego dojdziesz do zerwanego mostu. Gdy spojrzysz na jego drugi koniec, zrozumiesz, że tą drogą niestety nie przejdziesz...

Pomóż staruszce wstać, obiecaj, że odprowadzisz ją do domu. W środku otwórz miotłą szafę, w której zamknięty jest stworek. Czaszką rozbij okno, chwyć malca i wyrzuć go przez dziurę. Ups... babina zmieniła się w upiora. Usmażysz ją, podważając ruchomą deskę w podłodze. Banda zaprowadzi cię do plemiennej wioski. Porozmawiaj ze starszyzną i wejdź do nory, w której spędzisz noc.



W zamian za uratowanie życia stworkowi będziesz mógł spędzić noc w jaskini

Rozdział 5

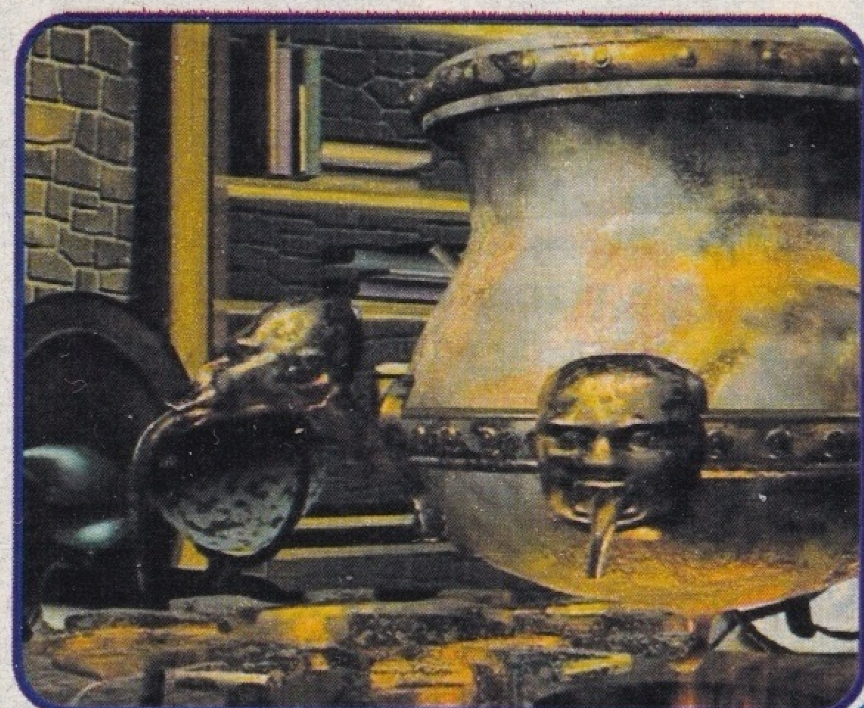


Lepiej byłoby przestać dumać i posypać te drzwi pieprzem

Rankiem opuścisz wioskę, mając ze sobą pierwszy z magicznych kamieni. Zerwij kwiat i wędruj ku unoszącemu się w przestworzach zamkowi. Kiedy dojdziesz do kamiennego człowieka, kolejnej ofiary działalności alchemika, zwilż go nektarem z kwiatu. To nie pomoże – musisz wrócić na bagna, gdzie rosną jagody. Nie zdołasz ich wziąć, ale od czego masz kruka, którego wezwiesz, grając na flecie (trzeba go chwycić i skierować na odpowiedni przedmiot). Zmieszaj jagody z kwiatem i użyj ich na posągu. Dostaniesz się do wnętrza kamiennego pałacu.

Daj monetę posągowi, zdmuchnij świece, połóż ponownie monetę, a także zabierz sól i pieprz. Jeśli obrócisz klepsydrę trzymaną przez kolejny posąg, zdążysz przebiec do górnej sekcji korytarzy. Zapukaj dwukrotnie do drzwi. Czeka cię ponowne odwrócenie klepsydry, ostatni posąg posyp pieprzem. Za moment staniesz oko w oko z alchemikiem. Zaproponuj mu pojedynek w liczeniu, wręczając kalkulator. Dostaniesz się do jego pracowni, w której czeka cię sporządzanie magicznych mikstur. Są tutaj rozrzucone flaszki z czterema składnikami – jeden ukryty jest pod czaszką. Przyjrzyj się księdze z magicznymi formułami. Brakuje w niej kawałka strony, ale nawet bez niej możesz przygotować miksturę niewidzialności – zmieszaj w kotle kolejno biały, zielony i niebieski składnik. Wróć na korytarz, stań przed lustrem, wypij miksturę i zabierz leżącą tam stronę. Dołącz ją do magicznej księgi. Poznasz nowe zaklęcia. Składniki mieszaj w następującej kolejności: żółty, biały, niebieski (mikstura lekkości), zielony, żółty, niebieski (mikstura wiązania magii). Wypij miksturę lekkości i zabierz czerwony składnik. Zmieszaj: czerwony, czerwony, niebieski (mikstura wybuchu) oraz biały, czerwony, niebieski (mikstura wiatru). Kryształ potraktuj miksturą wiązania magii i wybuchową. Otwórz okno, wezwij kruka i zleć mu rozlanie po krainie mikstury wiatru.

Porozmawiaj z kapitanem, pokaż niedowiarkowi miksturę wiatru. W gospodzie spotkasz babkę, której wręczysz mapę. Zgodzi się zostać nawigatorem na statku. Przed wypłynięciem w podróż udaj się do kapłana na krótkie rekolekcje.



Oto kociołek, w którym przygotowujesz magiczne eliksiry. Mniam

Rozdział 6



To ciemne niebo nie wróży długiego żywota dla twojego statku

Morze jest jeszcze w miarę spokojne, ale czuć, że zbliża się sztorm. Z beczki zabierz jabłko. Zejdź pod pokład i weź siekierę. Zjedz cukierka, którego pozostałość wykorzystasz jako przynętę do schwytania plądrujących worek zboża robaków. Umieść robaka na jabłku, a następnie okaż wyprodukowany tym sposobem eksponat kapitanowi Nebevayowi (jest na mostku). Zaproponuj Tun Luiec, że zastąpisz ją przy sterze. Użyj talizmanu równowagi, porozmawiaj z kobietą i zasugeruj, że statek zboczył z kursu. Zabierasz talizman z powrotem z kompasu, aż tu nagle zjawia się Nebevay i zwija talizman. Co ty na to? Schodzisz spokojnie pod pokład i toporem rozbrajasz skrzynię, w której schowany został talizman. A przy okazji posyłasz statek na dno.



Ten kufer spowoduje, że statek pójdzie na dno. Nie wierzysz?

Do końca gry nie wiadomo, kto tak naprawdę jest Jedynym Wybrańcem, który ma uratować oba światy

Rozdział 7



Dzięki połkniętemu polipowi April może swobodnie oddychać pod wodą

Wezwij kruka i porozmawiaj z nim. Spróbuj dotknąć wypływającego na powierzchnię stworzenia. Odzyskasz przytomność wewnątrz dziwacznego, oddychającego bąbla. Przyjrzyj się rysunkom na ścianach, zdejmij jednego polipa i wypróbuj go na sobie. Wypłynąwszy na powierzchnię, wyjmij z muszli czarną perłę. Podpłyń do miasta. Trafisz do kolejnego podwodnego domu – z jednej ze ścian odklej trochę lepkiej substancji. Powróć do bąbla i ukłuj się pinezką. Zmieszaj krew z substancją, użyj tego na perle. To wygląda jak pastylka – połknij ją. Wróć do miasta. Teraz możesz zrozumieć język miejscowych istot. Zabierz niebieski kryształ, a następnie pokaż go syrenowi. Dowiesz się, że został znaleziony w okolicznej grocie. Podpłyń do niej, rozsuń wodorosty i zgarnij kryształ. Wewnątrz groty znajdziesz dwa kolejne skarby. Zobaczysz tu także ołtarz, na którym musisz skonfigurować wszystkie symbole. W lewym górnym rogu ołtarza musi się znaleźć brązowy kryształ ustawiony symbolem strzały w twoim kierunku. I dalej kolejno: prawy górny – żółty, symbol oka. Prawy dolny – szary, symbol strzały. Lewy dolny – zielony, symbol ryby. Znajdujące się na ołtarzu symbole ustaw w następującej kolejności, licząc od lewego górnego zgodnie z ruchem wskazówek zegara: ogień, ptak, Maerum, garnek. Odczytaj napisy na ścianach. Powróciwszy do syrena, pogawędź z nim – pozwoli ci zabrać harpun.

Wrak statku znajduje się na prawo od bąbla. Gdy zajrzysz do wnętrza, wypłynie dziwna ryba. Zabij ją harpunem i zabierz z wraku talizman oraz wyrwij ząb z truchła ryby. Wróć do syrena i pokaż mu oba trofea. Teraz skocz do groty i umieść talizman na symbolu w ścianie. Zdobyty kamień zabierz do syrena.



Po prawidłowym ułożeniu kryształów na ołtarzu grota się rozświetli



Rozdział 8



W tej oazie spokoju April znajdzie klucz do kamiennych telefonów

Podnieś linę i rzuć okiem na widoczną w oddali dżunglę. Standardowo przywołaj kruka, poproś go, aby z lotu ptaka kontrolował twoją pozycję w dżungli. Wpadnij pod wulkan. Przyjrzyj się stąd wielkiemu drzewu – pojawi się wtedy na mapie. Udaj się do niego. Spotkasz tam sympatycznych ludzi-drzewa. Wejdź na szczyt drzewa, obejrzyj wielką kuszę i popytaj o nią swych leśnych przyjaciół.

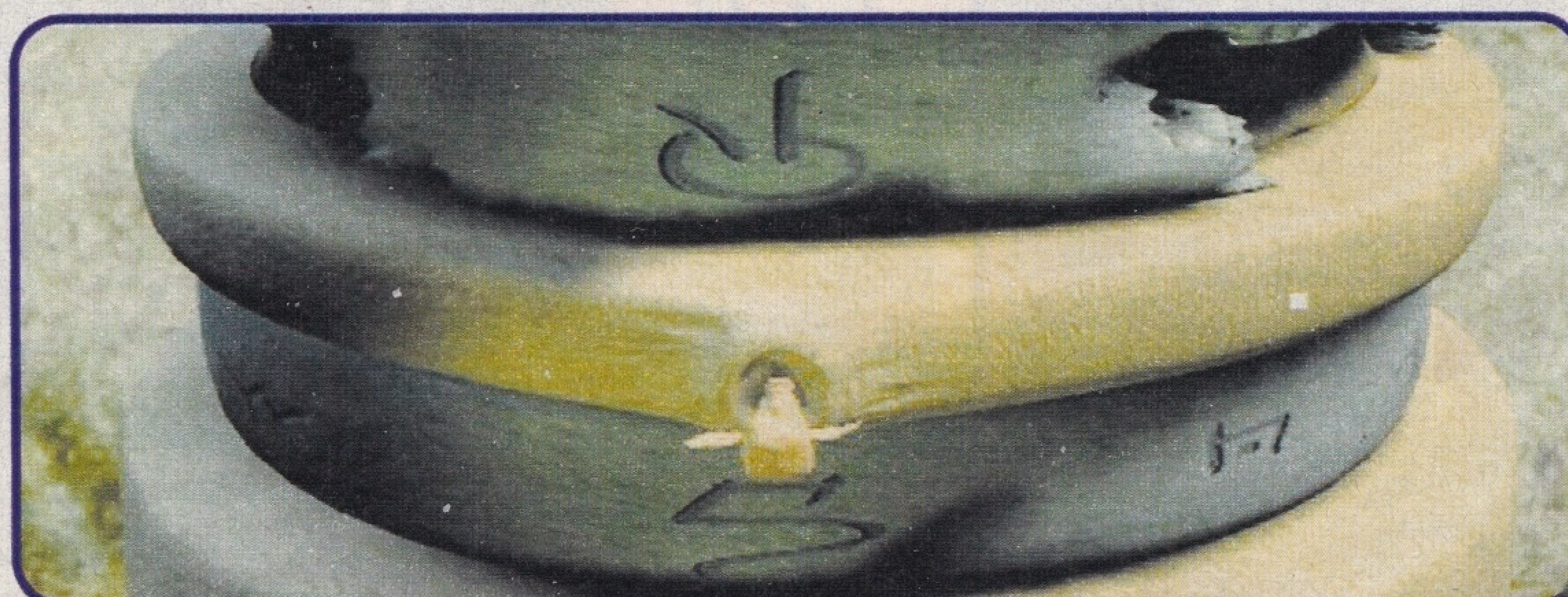
Na lewo od plaży, na równinie, znajdują się ruiny. Zauważysz tam dziwną rozpadlinę. To dziura prowadząca do podziemnej groty. Przywiąż linę do drzewa i zejdź na dół. Tuż przy wodzie, w stercie gruzu, znajdziesz klucz. Wychodząc na powierzchnię, zabierz linę. Na prawo od plaży, na piasku, męczy się krab w ciasnej skorupie. Pogadaj z nim.

Teraz czeka cię trudne zadanie skonfigurowania „kamiennych telefonów". Są cztery – pod drzewem, na którym mieszkają leśni ludzie, na skale przy plaży, wśród ruin i w ustach kamiennego posągu przy wulkanie. Najpierw udaj się do tego ostatniego, zajrzyj do ust, wsadź klucz w odpowiednie miejsce i, korzystając z tego swoistego teleskopu, przesuwaj symbole oraz sprawdzaj przez dziurę, który posąg widać. Każdemu z telefonów przyporządkowany jest symbol, który dojrzysz właśnie tym sposobem. Jeśli w dziurze widać ciebie, to znaczy, że wybrany symbol odpowiada miejscu, w którym się znajdujesz, czyli posągowi przy wulkanie. Bierz się zatem do roboty: najpierw udaj się do słupa ludzi-drzew. Jako sygnał wejściowy (ucho) ustaw ten, który zobaczyłeś przez dziurę jako odpowiadający właśnie temu słupowi, zaś jako sygnał wyjściowy (usta) odpowiadający słupowi na urwisku. Następnie idź do słupa na urwisku i postępuj analogicznie, a potem udaj się do słupa wśród ruin. Przechodząc do kolejnego telefonu, musisz oczywiście zabierać klucz. Kiedy ustawisz poprawnie wszystkie symbole, możesz wrócić do słupa ludzi-drzew. Kiedy krzykniesz do niego, twój głos zostanie przeniesiony hen w dal, aż zbudzi olbrzyma o imieniu Q'aman. Zapytaj go, gdzie jest, a potem złóż mu wizytę i poproś, żeby pomógł krabowi. Odwiedź go następnie na urwisku, gdzie zaczął łowić ryby. Po chwili rozmowy wręczysz mu opakowanie po cukierku, które można wykorzystać jako przynętę.

Wróć do ludzi-drzew i zapytaj ich, dlaczego nie pracują, następnie wejdź za nimi na drzewo i kontrolnie przepytaj jeszcze raz. Gdy odwiedzisz Q'amana, zobaczysz go siedzącego na skale i ucztującego. Zabierz żyłkę od wędki i rybie ości. Żyłkę zanieś ludziom-drzewom, wręcz ją Sęczakowi, który jest tutaj kierownikiem. Poproś go o możliwość przetestowania działa księżycowego i użyj na nim liny połączonej z ością. Trafisz na skalną półkę. Rozpadlinę pokonasz po skorzystaniu z eliksiru wiatru i lekkości. Dotrzesz w ten sposób do zrujnowanego, ale dalej bardzo pięknego miasta. Strażnik nie wpuści cię jednak do budynku, domagając się odpowiedzi na jakieś bajki. Dostaniesz je od dziecka, kobiety, starca i strażnika przy rozpadlinie. Po rozmowie z królową pogrzeb w piasku i dotknij dużej skały, porozmawiaj z nią i wpłyń do wnęki. Dostaniesz kolejne kamienie niezbędne do przywrócenia Równowagi.



Chwilka spokoju, bo zaraz zjawi się tu zwalisty Q'aman



Symbol w dolnym rzędzie musi odpowiadać symbolowi z górnego rzędu z poprzedniego słupa, a w górnym rzędzie – z dolnego następnego

Rozdział 9



Ojoj, chaos nadciąga wielkimi krokami. Trzeba coś z nim zrobić

Powrócisz do XXIII wieku i porozmawiasz w katedrze z duchownym. Idź do domu. Ucieknij do swojego pokoju i ewakuuj się przez okno. Dzięki miksturze niewidzialności ominiesz strażnika. Na szczęście w miejscu tajemniczych drzwi (przy kawiarni) otworzył się portal.

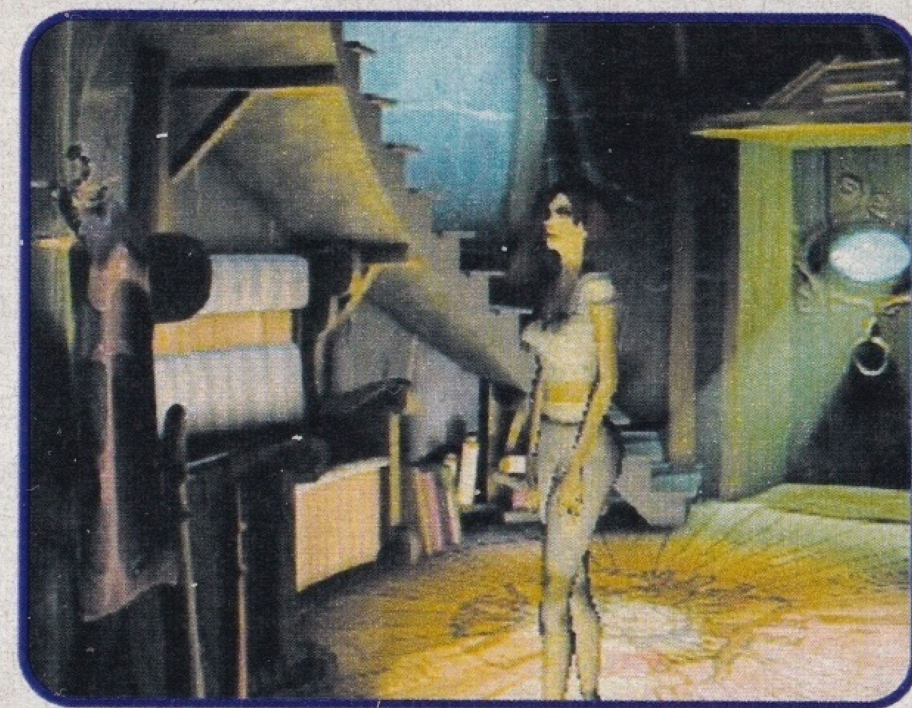


Tajemnicze spotkanie z... samą sobą? O rany!



Rozdział 10

Zajrzyj do Abnaxusa, a dostaniesz ostatni kamień. Porozmawiaj z Westhouse'em i udaj się do biblioteki, gdzie porozmawiasz z Yerinem. Przed wejściem do biblioteki znajduje się niewielki dziedziniec z wyrytymi na posadzce symbolami. Użyj na talizmanie eliksiru wiązania magii i umieść wszystkie cztery kamienie w odpowiednich miejscach (każdy pasuje tylko do jednego). Przyjrzyj się posągowi smoka – musisz wezwać kruka, żeby go oczyścił. Dysk spadnie na dół do wody. Kiedy poprosisz Yerina o pomoc, ten odblokuje pomost i będziesz mógł zabrać dysk. Wyjdź z biblioteki.



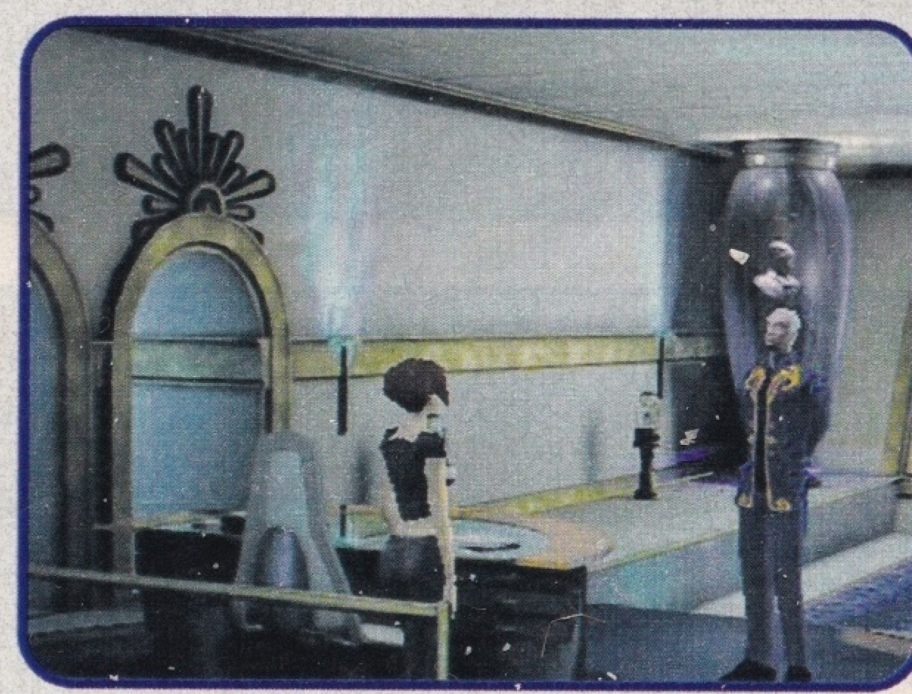
Wnętrze domku Abnaxusa jest przytulną oazą w czasie niepokoju

Arkadia jest o wiele ładniejsza od normalnego świata, ale trzeba wracać do burej i smutnej rzeczywistości. Ech...

Rozdział 11



Poziom przeznaczony dla obywateli pierwszej kategorii



A oto luksusy w sekretnym apartamencie przywódców Awangardy

Chwyć za paletę i zacznij malować. Wpadnij do Burnsa i odbierz gotową już kartę identyfikacyjną. Pokaż mu również mapę gwiezdną. Dzięki sfałszowanym papierom możesz wejść do windy w Metro Circle i wjechać na górny poziom. Z kosza na śmieci wyjmij opakowanie po pizzy, a w sklepie kup sobie nowe ciuszki.

Przejdź do podniebnego promu, porozmawiaj z policjantem. Facet za wielkim kontuarem wpuści cię dalej dopiero wtedy, kiedy pokażesz mu pudełka po pizzy. Dostaniesz się do ustronnego apartamentu i gdy zaczniesz myszkować po biurku, zjawi się właściciel. Trafiasz do hali. Skorzystaj z komputera, by otworzyć właz i wybiec na zewnątrz. Podejdź do brzegu dachu – w ostatniej chwili zjawi się Cortez. W hali ponownie skorzystaj z komputera, żeby odzyskać zguby.

Ktoś odwiedził Burnsa przed tobą. Facet zdąży jednak przekazać kilka ważnych informacji. Wróć do windy na Metro Circle, udaj się do wielkiej lśniącej hali, podejdź do recepcji i zgłoś się do programu kolonizacyjnego.



Jak oszukać tego urzędasa? Pomoże wcielenie się w roznosiciela pizzy. Pepperoni czy wegetariańska?



Nazywam się April Ryan i pragnę zgłosić się do programu kolonizacyjnego. Jestem bardzo dzielna i nie lubię żyć w luksusie

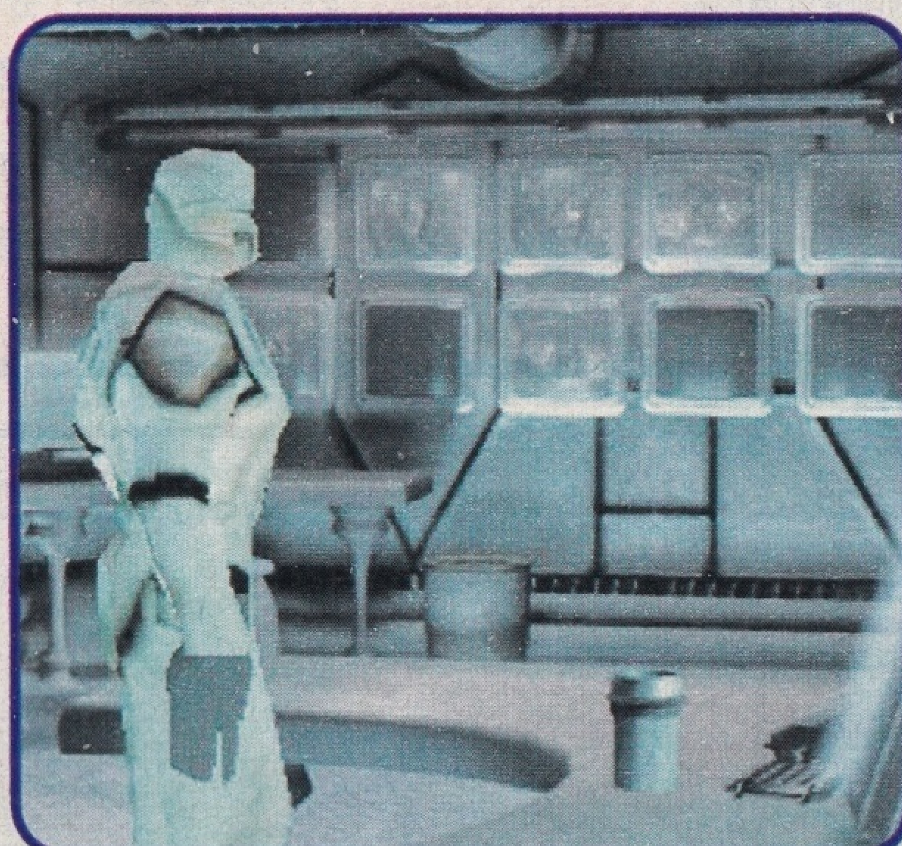
Rozdział 12



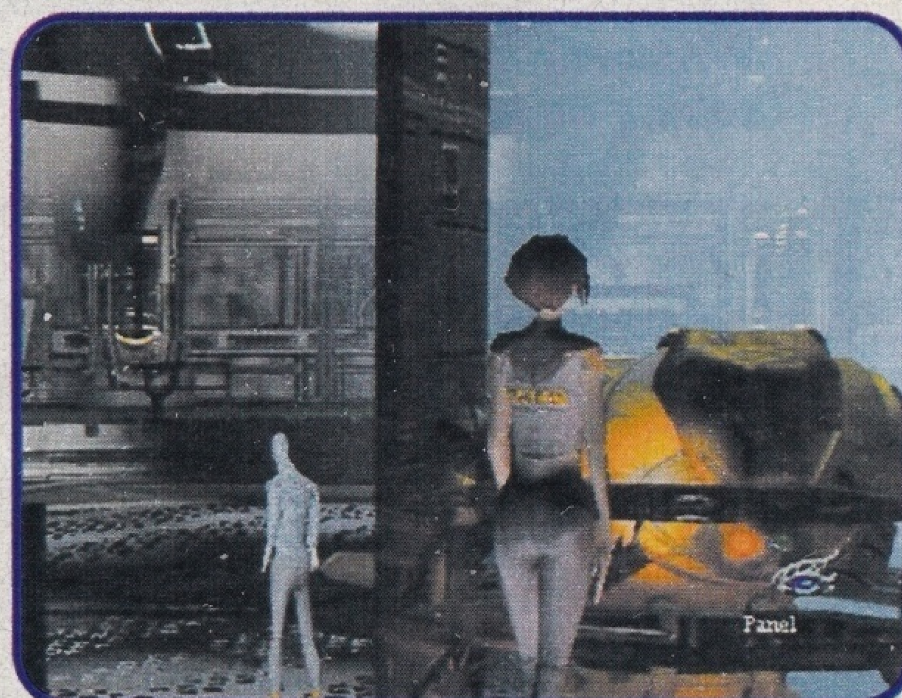
Ten tłum pragnie opuścić staruszkę Ziemię. A gdzie konsole, a gdzie PC?

Na pokładzie znajduje się silna grupa kolonistów. Damska ubikacja jest zamknięta i musisz skorzystać z męskiej. Przy pomocy karty kup trochę tabletek w automacie na ścianie. Przesuń kubeł na śmieci. Kratę odkręcisz monetą. W korytarzu jest panel kontrolny, któremu warto się przyjrzeć. Klikając na jego fragmenty, możesz przechodzić do innych korytarzy. W pierwszym zobaczysz kamerę wideo – pomajstruj przy jej kablach. Wejdź do szybu wentylacyjnego prowadzącego do pokoju kontrolnego. Gdy strażnik wyjdzie, wskocz do środka i podrzuć mu do kawy tabletki. Przeszukaj jego płaszcz, zajrzyj do komputera i za pomocą panelu kontrolnego odwołaj strażnika pilnującego kompleksu więziennego. Odwołując jednego strażnika, musisz przywołać na posterunek poprzedniego (lewy górny róg panelu w służbowym pokoju).

Ukradzionym kluczem otwórz celę numer 5. Porozmawiaj z Adrianem, wróć do pokoju kontrolnego i zwolnij strażnika pilnującego śluzy z pojazdami kosmicznymi. W komorze uruchom z panelu małą sondę. Kiedy jej się przyjrzysz, zauważysz, że brakuje filtra powietrznego. Wróć do pokoju kontrolnego i odwołaj strażnika pilnującego wejścia do magazynu. Udaj się tam, skorzystaj z terminala. Potrzebną część musisz znaleźć wśród umieszczonych w magazynie kontenerów. Ponowna zmiana strażników, powrót do śluzy – i wmontowanie filtra do sondy. Odpalisz ją przyciskiem z panelu.



Strażnika spławisz, wrzucając do kawy tabletki. Mieszane, nie wstrząśnięte



Uważnie szukaj malutkiego obszaru oznaczonego jako panel

Rozdział 13

Obejrzyj wrak, a dalej znajdziesz kapsułę Adriana. Lewitujący nad przepaścią chaos potraktuj talizmanem, na którym użyj eliksiru wiązania magii. Ojcu pokaż pierścionek. Nad przepaścią wezwij kruka, poproś go o zbadanie: mgły, wieży i studni (w takiej kolejności!). Wodę od ptaka rozlej nad przepaścią. Po moście przejdź do wieży. Włóż dysk na swoje miejsce, dotknij go. Gdy Gordon zacznie się szarpać z Adrianem, użyj na tym pierwszym talizmanu. I tak się kończy ta opowieść starszej pani.



Droga do tajemniczej wieży ze Studnią Stworzenia jest wolna



Psychoanalityczne spotkanie córeczki z tatusiem. Tutaj musisz być twardy!



Ciekawe, czy biją się o władzę nad światem czy o dziewczynę?

KONIEC

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

szybka pomoc

Gunlok

Podczas gry wciśnij klawisz ~ aby wejść do konsoli. Następnie wpisz jeden z kodów i zatwierdź go ENTEREM

Kody

- **REB GOD**
  stajesz się nieśmiertelny
- **REB INFINITE AMMO**
  dostajesz nieograniczoną ilość amunicji
- **GIVE (nazwa postaci) (broń)**
  daje wybranej postaci określoną broń
- **LISTA BRONI**
  LASER
  MISSILE_LAUNCHER
  EPULSAR
  GRENADE_LAUNCHER
  FLAMETHROWER



*Wystarczy wpisać **REB GOD** i nawet największy robot nie jest w stanie nic ci zrobić*



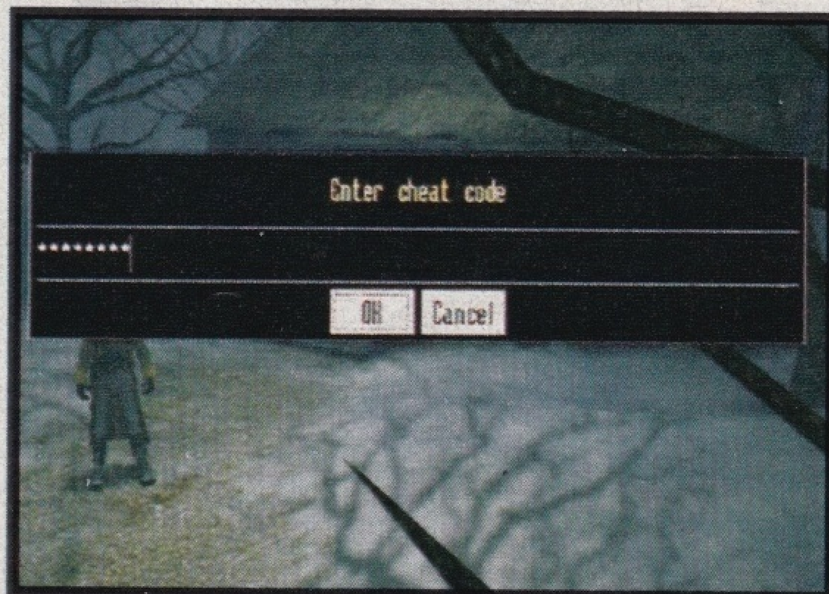
*Nawet prosta broń może być skuteczna. Trzeba mieć tylko odpowiednio dużo amunicji: **REB INFINITE AMMO***

Blair Witch 3

Wciśnij klawisz F10 i wprowadź odpowiedni kod

Kody

- **godgames**
  otrzymujesz nieśmiertelność
- **giveall**
  masz do dyspozycji wszystkie bronie
- **bighead**
  masz dużą głowę



Podczas wpisywania kodu w okienku pojawiają się tylko gwiazdki

God mode enabled

Jeżeli wpisałeś dobry kod, to na dole ekranu pojawi się napis

You've got all the weapons

***giveall:** teraz masz dostęp do wszystkich broni. Nikt nie ma szans*



***bighead:** duża głowa pomieści więcej informacji*

Insane

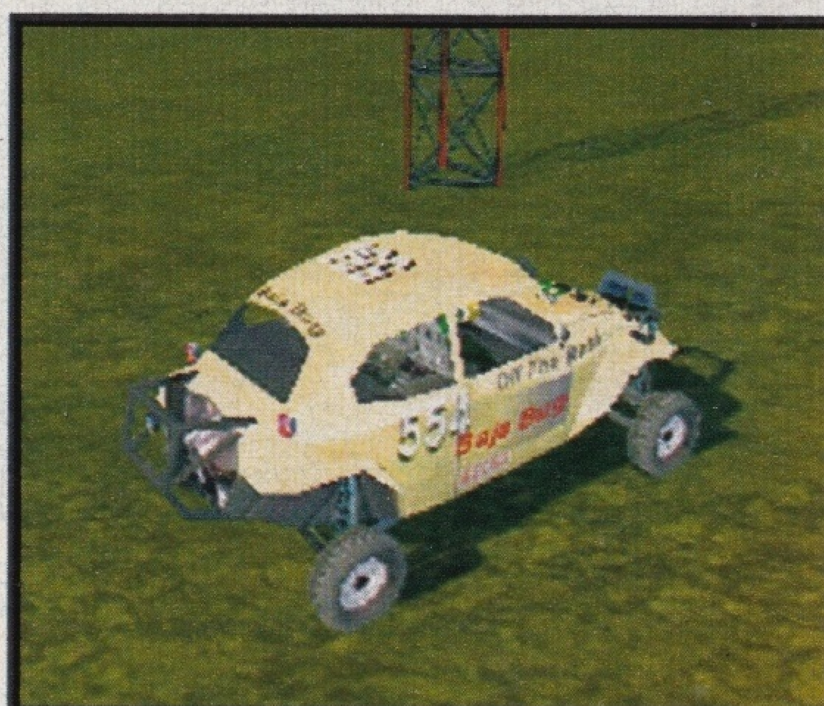
Podane niżej kody wpisz w głównym menu

Kody

- **GOKARTZ**
  samochód ma małe kółka
- **BIGFOOTZ**
  duże koła przy twoim wozie
- **BIGHEADZ**
  kierowca ma wielką głowę
- **BOXERZ**
  kierowca ma wielkie ręce i stopy



W głównym menu wpisujesz interesujący cię kod



***GOKARTZ** powoduje, że twój samochodzik jedzie na małych kółeczkach*



*Zmień kod na **BIGFOOTZ** i od razu patrzysz na wszystkich z góry*



***BIGHEADZ** i od razu główka się powiększa, i lepiej się myśli*



Zeus: Pan Olimpu

Wciśnij kombinację klawiszy CTRL+ALT+C, potem naciśnij ENTER i wpisz odpowiedni kod:

Kody

- **AMBROSIA**
  wygrywasz scenariusz
- **DELIAN TREASURY**
  dodaje 1000 monet
- **FIREBALLS FROM HEAVEN**
  w wybrane miejsce uderza piorun
- **BOWVINE AND ARROW**
  wieżyczka strzela krowami zamiast strzał
- **CHEESE PUFF**
  mleczarz przebiera się za żółty ser

AMBROSIA

*Wpisujesz kod **ambrosia** i już za chwilę rozkładasz przeciwnika na łopatki*



***Kod Fireballs from Heaven** pozwala niszczyć całe miasta*



***Cheese Puff:** Ementaler czy Gouda? A za co ty się przebierzesz?*

JOYSTICK w kawałkach

Dzięki sprzężeniu zwrotnemu, czyli Force Feedback (FFB), gry stają się bardziej realistyczne. Eksplozje, odrzut broni czy uderzenie samochodem o bandę – to wszystko możesz teraz naprawdę poczuć!

Krzyż

Na górze uchwytu często znajduje się specjalny przełącznik w kształcie krzyża albo gwiazdy z ośmioma ramionami. Najczęściej używa się go w grze do rozglądania się na boki

Dźwignia

Specjalny przełącznik przesuwany wokół uchwytu. Jest używany w symulatorach do sterowania ciągiem samolotu i dlatego często nazywa się go często przepustnicą

Mikroprzełącznik

Po naciśnięciu przycisku siła nacisku przenoszona jest na mikroprzełącznik. Często można przy tym usłyszeć charakterystyczne kliknięcie

Obciążenie

FFB powoduje, że uchwyt joysticka zaczyna skakać i wyrywać się. Aby nie utracić kontroli nad całym urządzeniem, musi być ono odpowiednio obciążone

Przycisk

Na joysticku znajduje się zazwyczaj wiele przycisków, ale ten umieszczony z przodu rękojeści i obsługiwany przez palec wskazujący jest jednym z najważniejszych. Zwykle służy do strzelania albo dodawania gazu w wyścigówkach

Uchwyt

Umieszczony w podstawie joysticka, pozwala na przesuwanie na prawo i lewo oraz do przodu i do tyłu. Większość joysticków może także obracać się dookoła własnej osi

Potencjometr

Przesunięcie dźwigni powoduje reakcję potencjometru, który zamienia ten ruch na sygnały cyfrowe. Czasami zamiast potencjometrów używa się wyjść optycznych

Połączenie z PC

Joystick można podłączyć do komputera poprzez złącze USB, port seryjny COM albo przez Gameport

Zasilanie

Silniczki odpowiedzialne za FFB potrzebują napięcia. Dlatego joystick tego typu musi być podłączony do prądu

Przycisk

W podstawie joysticka często znaleźć można kilka dodatkowych przycisków. Zazwyczaj można je zaprogramować tak, aby służyły do wywoływania określonych komend

Styk

Po naciśnięciu przycisku dotyka on do złącza umieszczonego niżej i w ten sposób generowany jest sygnał

Silniczki

Do wywoływania efektów FFB służą dwa silniczki umieszczone w podstawie joysticka

Przy odpowiednich sygnałach z komputera zaczynają one pracować i uchwyt joysticka wyrywa się graczowi z ręki

Rysunki: H. Kołodziejczyk

INFO

Co warto wiedzieć o FFB

- Force Feedback to technologia stworzona do współpracy z komputerami PC. Można ją znaleźć nie tylko w joystickach, ale także w kierownicach albo gamepadach. Firma Logitech stworzyła nawet mysz z FFB.
- W świecie konsol również można znaleźć podobną technologię, ale tam nazywa się ona Dual Shock albo Rumble. Te efekty są jednak znacznie słabsze i odczuwane jedynie jako lekkie wstrząsy.
- Aby móc używać FFB, trzeba dostarczyć zasilanie do silniczków w urządzeniu. Joystick musi więc być podłączony do prądu, bo energia dostarczana przez złącze USB nie wystarcza do jego obsługi.

Tak działa FFB

Jak wiadomo, uchwytem joysticka możesz poruszać głównie w dwóch kierunkach: tzw. horyzontalnym (lewo-prawo) oraz wertykalnym (góra-dół). Oczywiście, można też łączyć te kierunki, ale z punktu widzenia Force Feedback jest to nieistotne. Do uzyskania efektów FFB wystarczają dwa silniczki, po jednym na każdy kierunek.

Pod wpływem odpowiednich sygnałów z komputera silniczki zaczynają działać. Gdy np. gracz wychyla joystick w górę, silnik robi to w przeciwną stronę. Oczywiście czyni to z mniejszą siłą tak, aby gracz tylko odczuwał, że przy sterowaniu napotyka na pewien opór. Oczywiście FFB działa tylko wtedy, kiedy gra jest w stanie wykorzystać tę technologię. W przeciwnym przypadku do silników nie docierają odpowiednie sygnały.

Efekty specjalne, takie jak eksplozje, turbulencje czy zderzenia, są wywoływane w ten sam sposób, lecz tym razem silniczki działają z większą mocą, gracz może więc czasami mieć chwilowe problemy z opanowaniem sterów.

Te wspaniałe Joysticki

Coraz niższe ceny joysticków z Force Feedback sprawiają, że ich zakup nie stanowi już większego problemu. Czy jednak warto ponieść ten wydatek?

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy TORNADO możecie wygrać joystick WingMan Force 3D! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czy joystic z FFB po podłączeniu do komputera potrzebuje dodatkowego źródła prądu ?







Duża przepustnica znacznie ułatwia jej wykorzystanie

Thrustmaster Top Gun Afterburner

Oryginalne i funkcjonalne rozwiązanie

cena około 390 zł

Poważną wadą większości joysticków z technologią Force Feedback jest niewygodne umiejscowienie przepustnicy. Umieszczenie jej u nasady uchwytu sprawia, że zmienianie jej ustawień (czyli prędkości samochodu lub siły ciągu) bywa kłopotliwe. Jest to szczególnie istotne w przypadku symulatorów lotu oraz wyścigów, gdzie takie operacje są niezwykle częste, a ich precyzja często decyduje o powodzeniu manewru.

Jednak w przypadku Thrustmaster Top Gun Afterburner takiego kłopotu nie ma, gdyż umieszczona na przystawce przepustnica jest naprawdę ogromna i wygodna w użyciu. Dodatkową zaletę takiego rozwiązania stanowi możliwość odłączenia przystawki, dzięki czemu joystick nie zajmuje tak dużo miejsca.

Top Gun Afterburner, tak jak większość nowych joysticków, posiada programowalne przyciski, dzięki czemu można całkowicie zrezygnować z posługiwania się klawiaturą, co zwiększa wygodę gry. Ergonomiczny uchwyt, który można nie tylko wychylać, ale także obracać wokół własnej osi, to kolejna zaleta tego modelu, zwiększająca jego funkcjonalność i przyjemność z zabawy.



Układ przycisków na szczycie rączki przypomina oryginalny wolant myśliwca

Niewątpliwie technologia Force Feedback gwarantuje bardziej realistyczne przeżycia podczas gry. Gdy twój pojazd zostaje trafiony pociskiem, wypada z drogi albo kiedy coś eksploduje w jego pobliżu, joystick zaczyna latać na wszystkie strony, utrudniając manewrowanie. Dzięki temu czujesz się jak w prawdziwym czołgu czy wyścigówce.

Pierwszym joystickiem oferującym tego typu doznania był Force FX amerykańskiej firmy CH, który pojawił się na rynku kilka lat temu. Rok później Microsoft wypuścił swojego SideWinder'a Force Feedback Pro. Nawet teraz jest to joystick godny uwagi. A przecież masz w czym wybierać, bo sklepy ze sprzętem komputerowym aż pękają od nowych modeli urządzeń tego typu. Przeszkody w zakupie nie stanowią już też ceny, które zdecydowanie spadły.

Co to jest Force Feedback?

FFB to sposób na stworzenie dodatkowych doznań podczas gry, których sam komputer nie może ci dostarczyć. Gdy np. samochód zjeżdża z trasy na trawę, wszystko w jego kabinie zaczyna się trząść. Cóż z tego, że widok na ekranie jest trochę rozmazany, skoro w ręku dalej czujesz nieruchomą kierownicę albo joystick i możesz normalnie sterować pojazdem. Inny przykład to strzelanie z pistoletu. Przy oddawaniu strzału powstaje tak zwany odrzut broni. Na ekranie raczej trudno to przedstawić w realistyczny sposób. Ale wystarczy, żeby joystick w takim momencie sam spróbował odchylić się na chwilkę do tyłu, a już czujesz się jak z prawdziwą bronią w ręku.

Technologia FFB opiera się na dwóch silniczkach ukrytych we wnętrzu urządzenia i sterowanych sygnałami z procesora. Aby móc z nich skorzystać, trzeba dostarczyć im prądu, dlatego wszystkie joysticki z FFB mają własne zasilanie. Jest to niezbędny warunek ich działania. A co zrobić, gdy wstrząsy stają się zbyt mocne i przeszkadzają ci w zabawie? Ich intensywność można modyfikować przy pomocy specjalnego oprogramowania. Ponadto, aby w ogóle móc skorzystać z Force Feedback, gra musi wykorzystywać tę technologię. Zdarza się, że niektóre produkty nie posiadają tej opcji, wtedy nie ma znaczenia, czy używasz specjalnego sprzętu, czy nie.

Co kryje się w joysticku?

W dawnych czasach joystick składał się tylko z podstawy, uchwytu i dwóch przycisków oraz z przewodu łączącego go z komputerem. Dzisiejsze produkty to prawdziwe cuda techniki, które mają o wiele więcej przydatnych funkcji.

● Pierwszym ważnym elementem joysticka z FFB jest dźwignia. Służy ona do sterowania prędkością w symulatorach i niektórych wyścigówkach. Przesuwając ją, ustalasz prędkość na pewnym poziomie i jeśli zostawisz ją w tym położeniu, szybkość nie ulegnie zmianie przez pewien czas.

● Kolejną bardzo przydatną rzeczą są programowalne przyciski. Na uchwycie, a także na podstawie joysticka, zazwyczaj znajduje się ich kilkanaście. Przypisujesz im różne funkcje i jeśli w grze używasz na przykład sześciu klawiszy, to możesz w ogóle odstawić klawiaturę.

● Uchwyt z możliwością obrotu powoduje, że joystickiem można manewrować nie tylko w standardowych kierunkach lewo-prawo oraz góra-dół, ale także dokonywać bardziej skomplikowanych operacji. Na przykład, z wychylenia w prawo można bardzo szybko i płynnie przejść na dół. Przydaje się to szczególnie w symulatorach. Istnieją jednak też gry takie jak np. Superbike 2001 czy Midtown Madness 2, w których obracający się uchwyt nie dość, że nie jest przydatny, to jeszcze przeszkadza. Po prostu w tych grach musisz dość precyzyjnie wyznaczyć kierunek, w którym chcesz się poruszać, a przy joystickach tego typu zazwyczaj właśnie dokładność okazuje się ich najsłabszą stroną. Idealne rozwiązanie to joystick, w którym funkcję „Obrót" można włączać i wyłączać stosownie do parametrów gry.



● Kolejna część joysticka, czyli krzyż, to nazwa nieco myląca, ponieważ przełącznik tego typu może mieć różne kształty. Wywodzi się z wczesnych padów konsolowych, na których znajdowały się przyciski właśnie w kształcie krzyża. Można je było wychylać w lewo, prawo, do przodu, do tyłu albo w kierunkach pośrednich, np. góra-lewo. W konsolach służyły do sterowania np. postacią, w joystickach pełnią raczej rolę poboczną. Zazwyczaj krzyż umieszcza się tak, aby mieć do niego łatwy dostęp i obsługiwać go kciukiem. Najczęściej używany jest do rozglądania się na boki. Naciśnięcie go w lewo powoduje pojawienie się widoku z lewej strony, a po zwolnieniu przycisku ekran wraca do poprzedniego układu. Jak łatwo się domyślić, krzyż najczęściej używany jest w symulatorach.

Joystick z Force Feedback to całkiem przydatne urządzenie dla miłośnika gier komputerowych. Ponieważ nie jest już ono tak drogie, jak kiedyś, warto zapoznać się z jego możliwościami i już dziś zastanowić się, czy takie urządzenie przyda ci się w domu, czy może okaże się zupełnie zbędne. Jeżeli chcesz odczuwać wstrząsy, gdy twój wóz wypada z trasy lub wpada na bandę i przeżyć skok adrenaliny przy dachowaniu, odpowiedź jest prosta. Joystick z FFB to dla ciebie niezbędny dodatek. Mniej wybrednym wystarczą modele bez takich cudeniek.

WingMan Strike Force 3D

Zakręć nim do woli

cena około 420 zł

Jeden z najnowszych joysticków firmy Logitech wyposażonych w technologię Force Feedback. Jego zaletą są ergonomiczne kształty – rączka bardzo wygodnie leży w dłoni. Także umiejscowienie przycisków zostało dobrze przemyślane, dzięki czemu ich wciskanie nie sprawia najmniejszych kłopotów.

Do twojej dyspozycji jest aż dziewięć programowalnych przycisków oraz dwie przepustnice, więc nawet najbardziej wymagający gracze powinni być zadowoleni.

Dużym plusem Strike Force 3D jest możliwość nie tylko wychylania, ale także obracania rączki joysticka wokół własnej osi. Szczególnie zadowoleni powinni być z tego miłośnicy symulatorów, ale zwolennicy innych gier też znajdą sposób na właściwe wykorzystanie tej funkcji.

Wiele przycisków na szczycie joysticka ułatwia grę

Microsoft SideWinder Force Feedback 2

Stare nie znaczy złe

cena około 500 zł

Microsoft był jedną z pierwszych firm, która wprowadziła na rynek joysticki z technologią Force Feedback. Pomimo że modele komputerowego giganta są nieco starsze od produktów konkurencji, w dalszym ciągu dobrze sprawują się w grach.

SideWinder Force Feedback 2 posiada większość możliwości oferowanych przez nowsze rozwiązania. Znajdujący się na szczycie uchwytu przełącznik umożliwia błyskawiczne rozglądanie się na boki, przydatne w grach takich jak QUAKE 3. Z kolei możliwość obracania rączki doskonale sprawdza się w symulatorach. Przepustnica, mimo że mała, została wygodnie umiejscowiona, dzięki czemu jej wykorzystanie jest łatwiejsze niż w niektórych modelach konkurencji.

Pewną wadę stanowi mniejsza liczba przycisków, co sprawia, że w niektórych grach może okazać się konieczne korzystanie z klawiatury komputera.

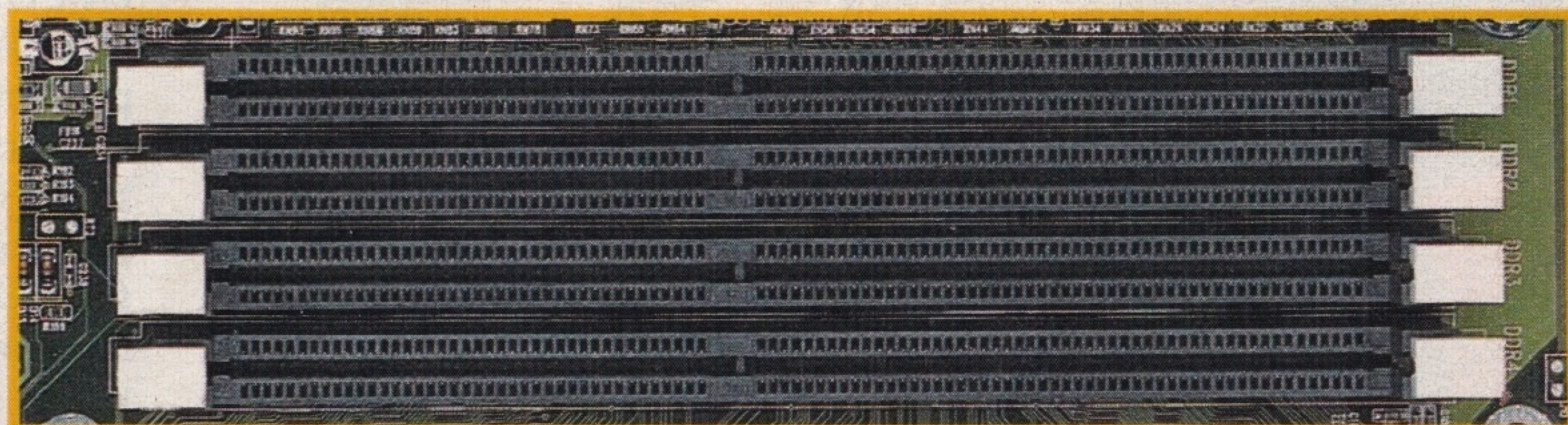
Przepustnica przyda się szczególnie w symulatorach

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina; Zdjęcia: Materiały prasowe firm Action, Microsoft, Tornado; Paweł Sonnenburg, Fotostudio. Ubrania do sesji wypożyczył sklep DIVERSE, W-wa, ul. Chmielna 11

Pamięci



Jednym z podstawowych parametrów podawanych przy opisie komputerów jest pamięć operacyjna (RAM). To właśnie ona, oprócz procesora i karty graficznej, w głównej mierze decyduje o szybkości działania każdego PC

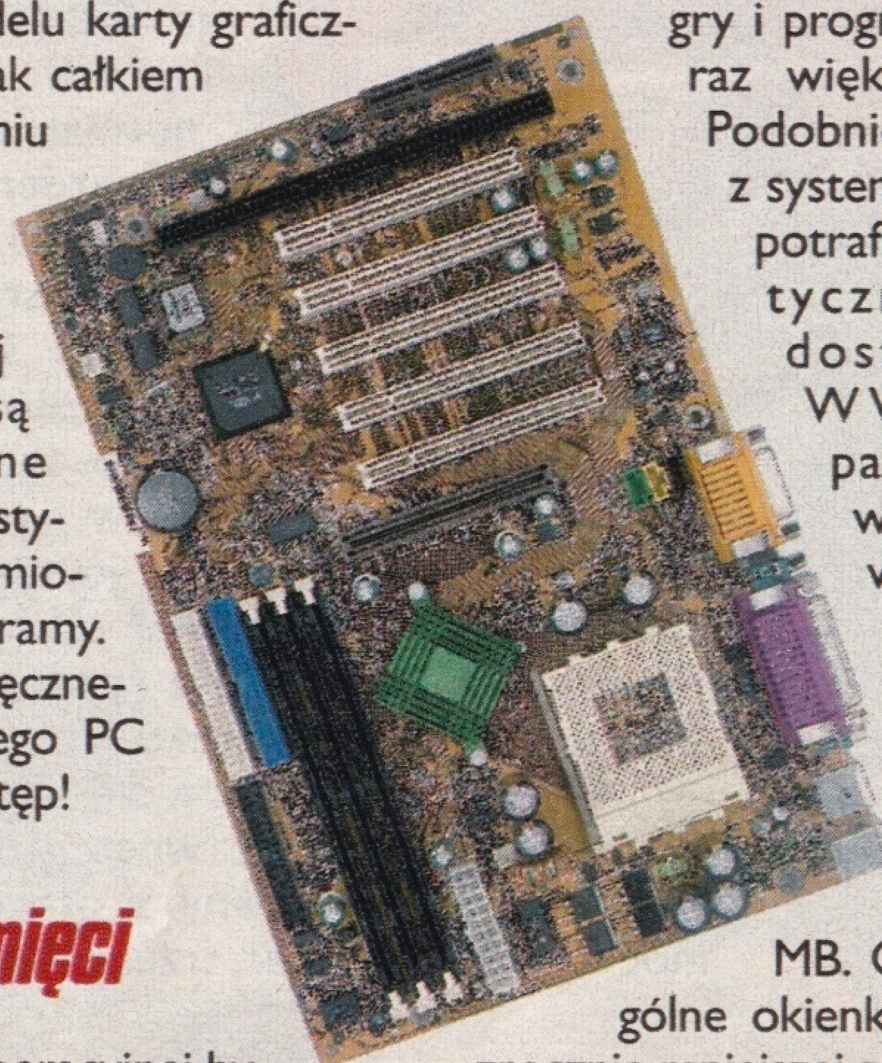


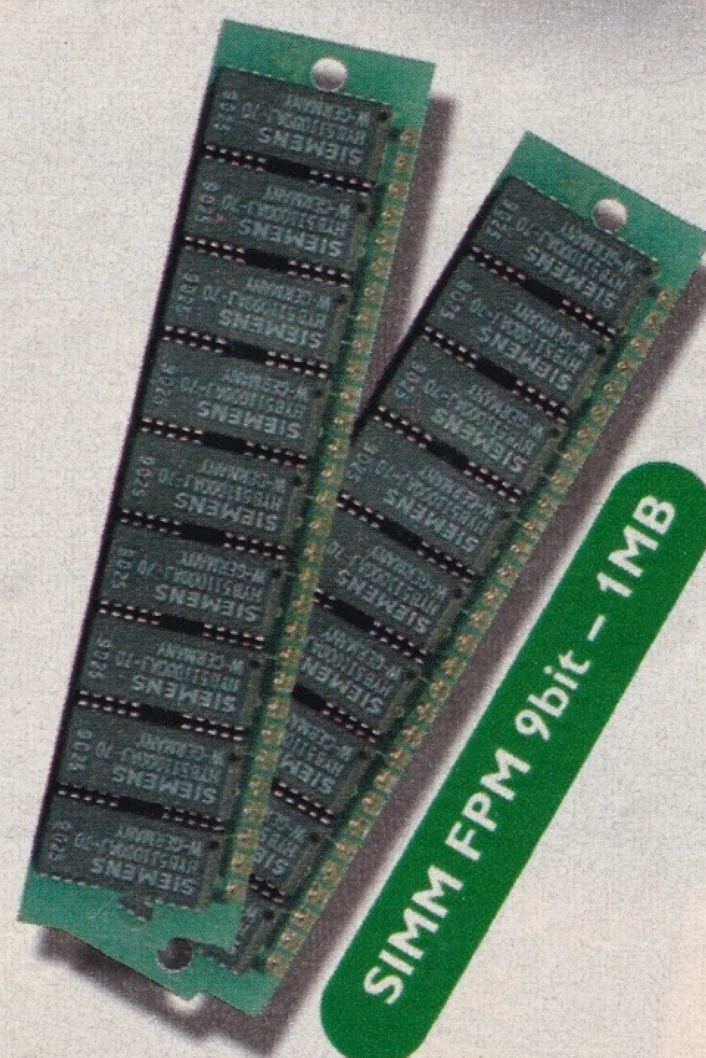
Gniazda pamięci DDR znajdują się jedynie na najnowszych płytach głównych. Co prawda ten typ pamięci jest droższy, ale za to dwukrotnie szybszy.

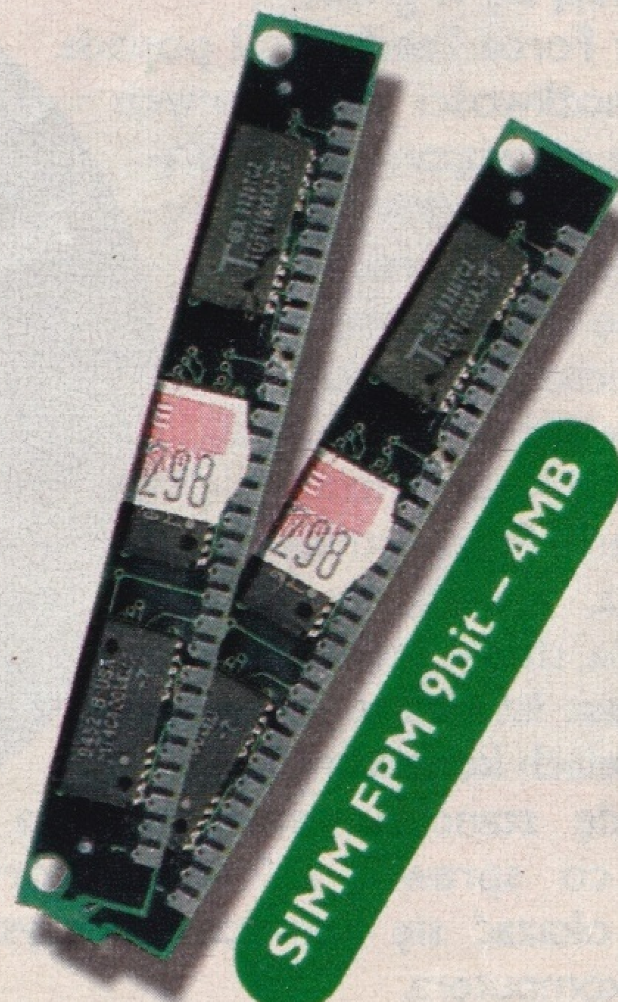
Modernizacja lub kupno nowego komputera to nie lada problem. Decyzja o typie i częstotliwości procesora oraz modelu karty graficznej okazuje się jednak całkiem prosta, w porównaniu z ustaleniem, ile i jaką pamięć kupić. A przecież w pamięci operacyjnej przechowywane są niezmiernie ważne informacje wykorzystywane przez uruchomione aktualnie programy. RAM to rodzaj podręcznego notesu, do którego PC ma stały i szybki dostęp!

Więcej pamięci

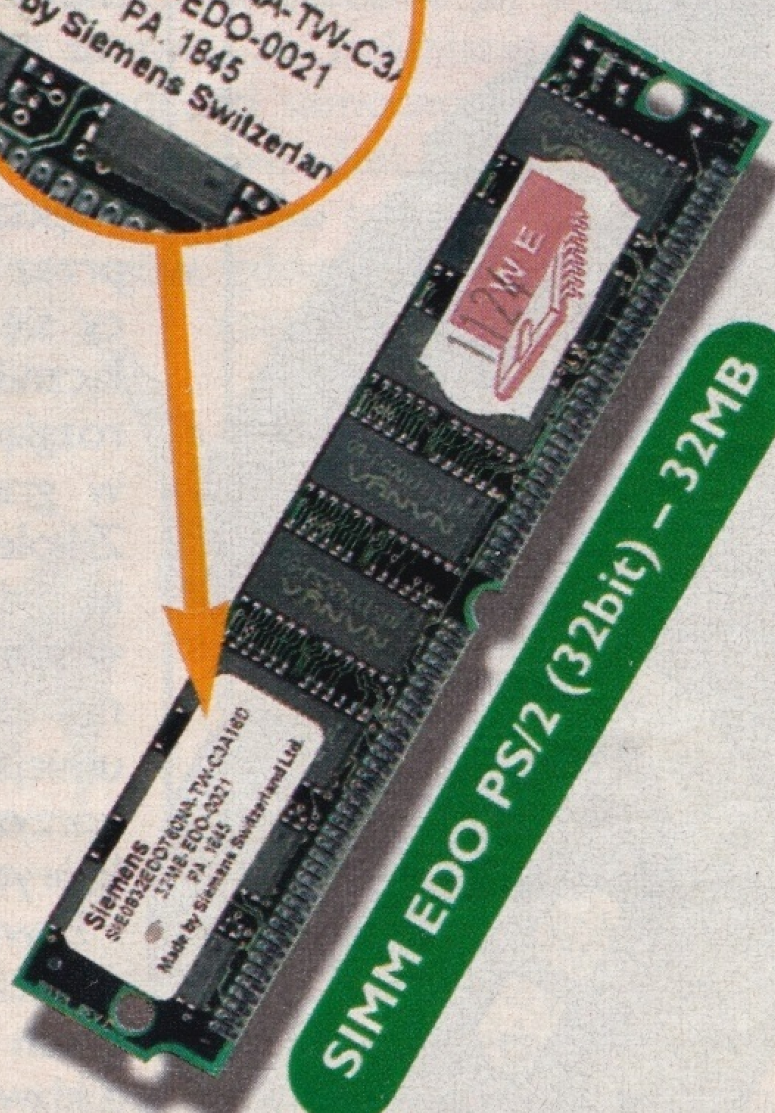
Początki pamięci operacyjnej były bardzo skromne. Jeden z pierwszych popularnych komputerów domowych Commodore C-64 posiadał jej „aż" 64 kB. Nawet Bill Gates nie przewidział takiego rozwoju komputerów i w 1988 roku solennie zapewniał, że 640 kB wystarczy każdemu. Obecnie nowe gry i programy potrzebują coraz większej ilości RAM-u. Podobnie wygląda sprawa z systemem. Piękne okienka potrafią „zapchać" praktycznie każdą ilość dostępnej pamięci. W Windows 3.1 16 MB pamięci zapewniało wygodną pracę nawet wymagającym profesjonalistom, dla Windows 95 wartość tę przyjmuje się na poziomie 32 MB, a Windows 98 wymaga 64 MB. Oczywiście poszczególne okienka uruchomią się na znacznie mniejszej pojemności RAM (np. Windows 95 zadziała na 4 MB), ale kosztem szybkości i wygody pracy. Jak więc określić, ile megabajtów potrzebujesz? Najprościej byłoby sprawdzić wymagania



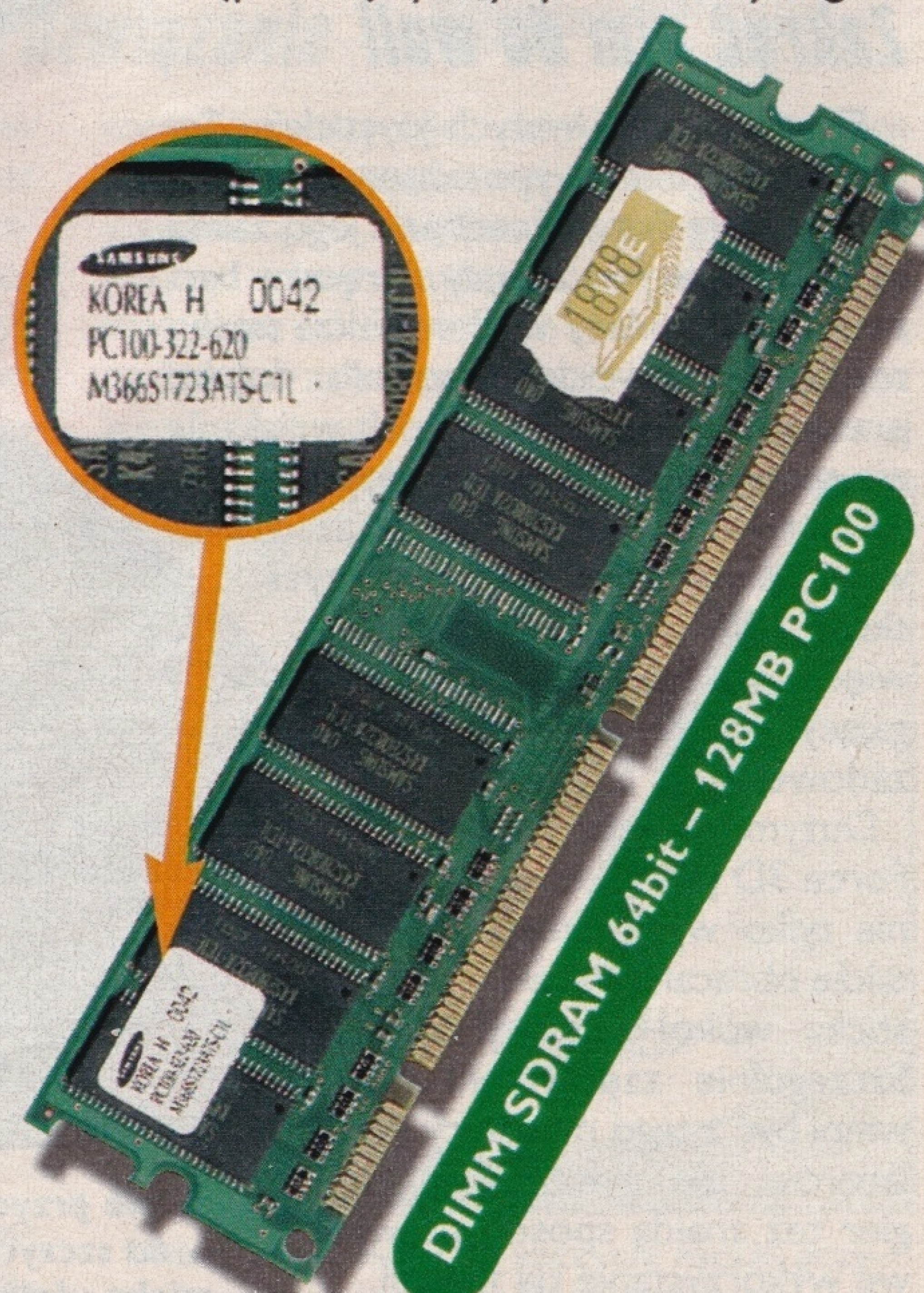






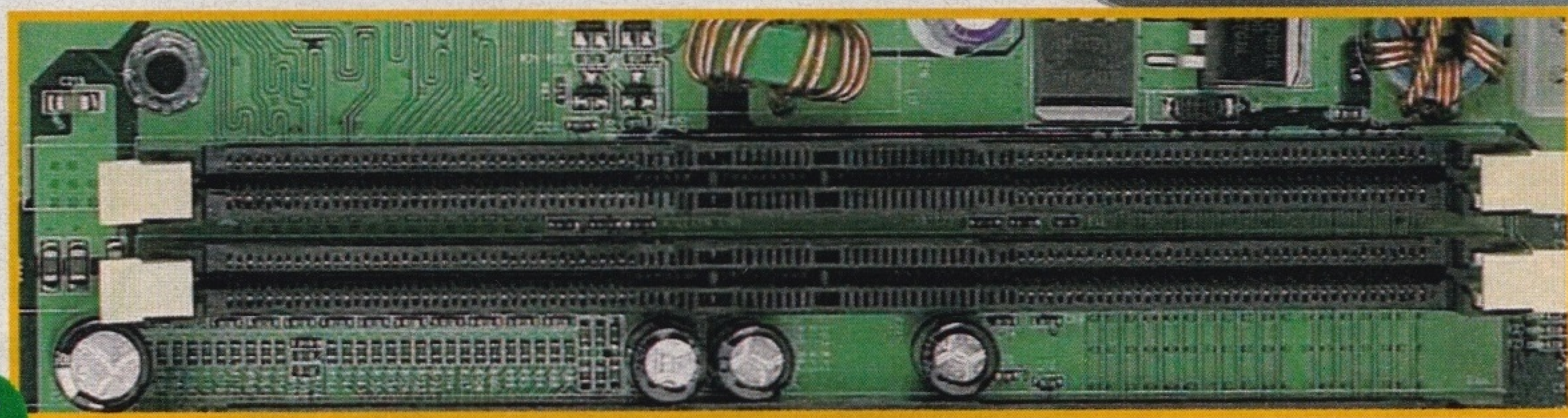




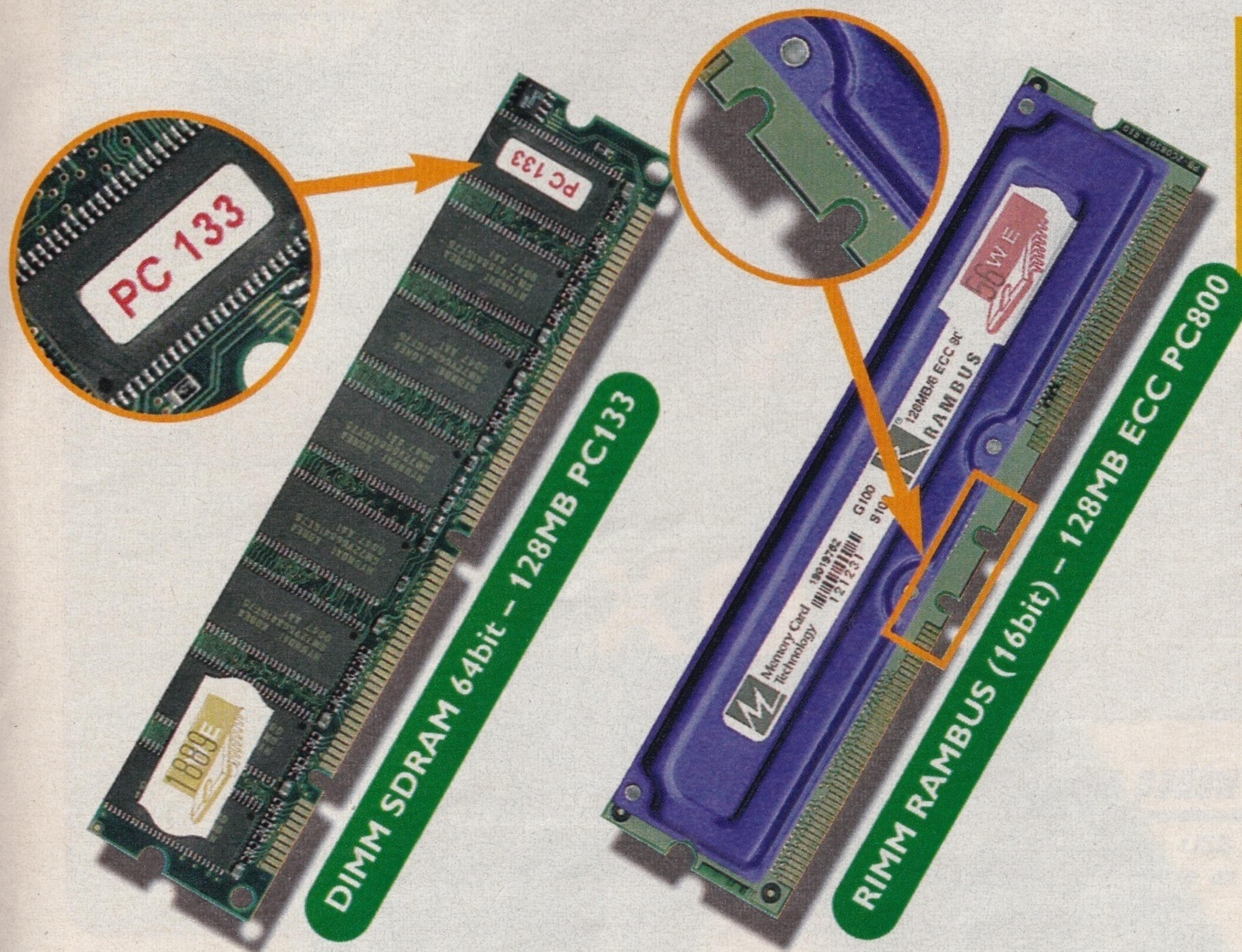


komputerowe

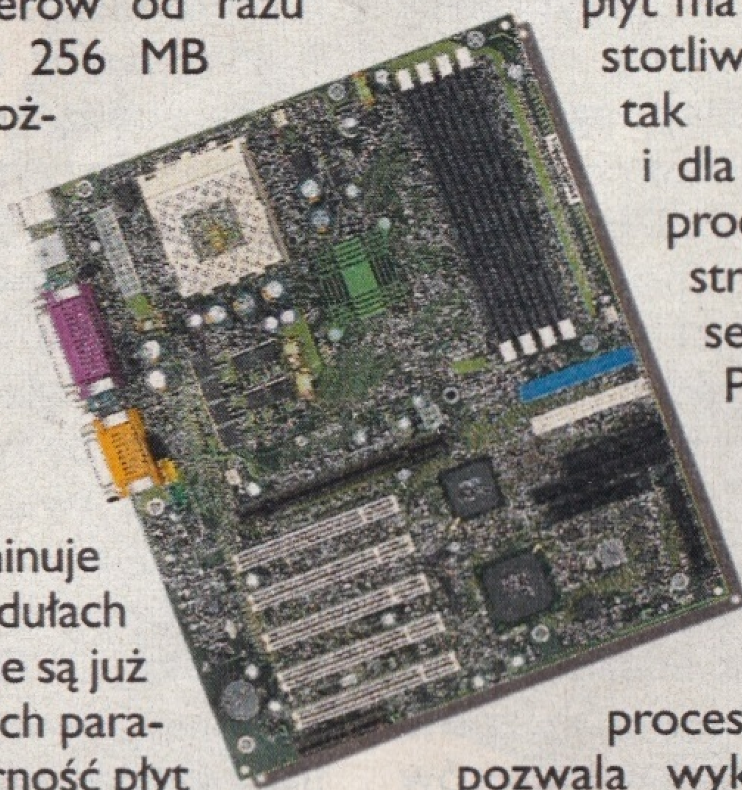




Pamięci Rambus wymagają zupełnie innego gniazda na płycie głównej, więc dokładnie się zastanów, zanim kupisz pamięć tego typu



minimalne stosowanych przez ciebie programów (i oczywiście gier...) i kupić dwa razy tyle. Taka zapobiegliwość pozwoli ci uniknąć rychłej modernizacji komputera. W zasadzie do standardowych zastosowań (edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, trochę starsze gry) wystarczy 32 MB. Jednak obecnie minimum pozwalającym używać najnowszych programów i gier jest 64 MB, a coraz więcej nowych komputerów od razu otrzymuje 128 MB lub 256 MB RAM-u (zwłaszcza w droższych modelach).



Do wyboru, do koloru

Obecnie na rynku dominuje pamięć SDRAM ❺ w modułach typu DIMM ❷. Wprawdzie są już układy o znacznie wyższych parametrach, ale duża popularność płyt głównych z gniazdami DIMM i niższe koszty produkcji SDRAM decydują o ograniczonej popularności nowszych rozwiązań.

Podstawowym parametrem opisującym pamięć jest (oprócz pojemności) maksymalna częstotliwość magistrali systemowej, przy której pamięć może dobrze działać. Pamięć SDRAM występuje w trzech podstawowych odmianach: 66, 100 i 133 MHz, przeznaczonych dla odpowiednich procesorów. Najstarszy typ oznaczony PC-66 (od częstotliwości pracy 66 MHz), współpracujący ze starszymi procesorami Pentium II i III, Celeron oraz pierwszymi odmianami K6-2, jest już prawie nieobecny na rynku. Nadal jednak spotyka się go w wielu starszych PC i można go nabyć np. na giełdach komputerowych. Na szczęście posiadacze starszych komputerów, chcący rozbudować pamięć operacyjną, nie są skazani na bieganie i szukanie „leciwych" odmian pamięci. Nowe moduły PC-100 oraz PC-133 będą bez problemu pracować z niższą częstotliwością.

Przy zakupie pamięci warto zwrócić uwagę na budowę płyty głównej. Część płyt ma jedno ustawienie częstotliwości, „obowiązujące" tak dla procesora, jak i dla pamięci. Dlatego jeśli procesor pracuje z magistralą 100 MHz, nie ma sensu kupować pamięci PC-133, bo i tak będzie działała z mniejszą szybkością. Niektóre płyty mają natomiast oddzielne ustawienia częstotliwości dla procesora i dla pamięci, co pozwala wykorzystać możliwości szybszej pamięci.

W nieco innej sytuacji są posiadacze jeszcze starszych komputerów (486, Pentium, K5, K6, Cyrix). W najstarszych z nich (486 i poniżej) stosowano pamięć DRAM ❸ w modułach SIMM ❶. W zależności od typu płyty występowały one w wersji krótkiej (starsze płyty) i długiej (nowsze). Niektóre płyty mają i długie, i krótkie gniazda SIMM, co ułatwia ewentualną rozbudowę. Niestety, moduły tego typu nie są już produkowane, więc można jedynie kupić używane pamięci na giełdach komputerowych. Odrobinę nowsze komputery (ostatnie serie 486, większość Pentium, K5, K6, Cyrix) miały 72-stykowe moduły EDO SIMM ❹, które nadal można kupić w niektórych sklepach i na giełdach. Rozbudowując pamięć w tego typu komputerze, należy jednak zwrócić uwagę na rodzaj posiadanej płyty. Nowsze konstrukcje, oprócz gniazd SIMM, mają także sloty DIMM. A przecież wymiana pamięci na nowszą może znacznie przyspieszyć działanie komputera!

Zmagania Pamięci

Podobnie jak w innych dziedzinach komputerowego światka, także na rynku pamięci nic nie stoi w miejscu. Pamięć SDRAM w modułach DIMM króluje już od kilku lat, jednak jej pozycja niedługo może zostać zagrożona. Na silnego konkurenta wyrasta bowiem jej młodsza siostra, czyli pamięć DDR SDRAM ❻. Skrót DDR do tej pory kojarzył się głównie z szybszymi kartami graficznymi, gdzie stosuje się pamięci tego typu. Niedługo, wraz z nową generacją chipsetów płyt głównych, mają one pojawić się także jako podstawowa pamięć komputera. Ze względu na podwojoną przepustowość, pamięci DDR pracujące z magistralą o częstotliwości 100 MHz określa się jako PC-200, a z magistralą 133 MHz jako PC-266. Ogromnym konkurentem pamięci DDR są promowane przez Intela moduły Rambus. ❼ Są one modyfikacją pamięci DRAM przystosowanych do taktowania bardzo wysokimi częstotliwościami (350 i 400 MHz). Oznacza się je odpowiednio jako PC-700 i PC-800. Ich wadą jest wysoka cena, skromna oferta płyt głównych oraz współpraca tylko z najnowszymi produktami Intela – Pentiumem III i IV. Niedogodnością jest także to, że na razie występują one w układach o maksymalnej pojemności 128 MB, co ogranicza maksymalną ilość pamięci, jaką można zainstalować w PC – dla części profesjonalnych użytkowników może to być za mało.



Rynek pamięci jest dosyć stabilny. Dostępne obecnie pamięci w modułach DIMM są w sprzedaży od kilku lat, a skromna oferta płyt głównych (w dodatku drogich) współpracujących z nowymi typami, sprawia, że na razie najbardziej opłaca się kupować moduły DIMM. Bardziej zamożni gracze powinni jednak zastanowić się nad pamięciami DDR SDRAM, których cena będzie stopniowo spadała.

INFO

Słowniczek

❶ **SIMM (Single Inline Memory Module)** – niegdyś najpopularniejszy typ modułów pamięci. Występuje w dwóch odmianach: tzw. krótkiej (30-stykowej), stosowanej w starszych komputerach (do 486 włącznie) i długiej (72-stykowej), używanej w większości komputerów z procesorem Pentium.

❷ **DIMM (Dual Inline Memory Module)** – najpopularniejszy obecnie typ modułów pamięci, stosowany praktycznie we wszystkich nowych komputerach. Ma postać 168-stykowej płytki.

❸ **DRAM (Dynamic Random Access Memory)** – najstarszy ze spotykanych obecnie typów pamięci, praktycznie nieobecny w nowych komputerach. Zazwyczaj występuje w postaci modułów SIMM.

❹ **EDO DRAM (Extended Data Out DRAM)** – nowsza wersja pamięci DRAM, także montowana na „długich" modułach SIMM (tzw. EDO SIMM).

❺ **SDRAM (Synchronous Dynamic Random Access Memory)** – typ pamięci, montowany na modułach typu DIMM.

❻ **DDR SDRAM (Double Data Rate SDRAM)** – nowsza, jeszcze mało popularna, odmiana pamięci SDRAM o teoretycznie podwojonej wydajności. Stosuje się ją na modułach typu DIMM.

❼ **Rambus DRAM** – modyfikacja pamięci DRAM opracowana przez firmę Rambus, teoretycznie znacznie szybsza od innych pamięci, ze względu na cenę bardzo rzadko spotykana. Stosuje się ją na modułach typu RIMM, wyróżniających się metalową obudową pełniącą rolę radiatora.

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: Materiały prasowe Wilk Elektronik, Paweł Sonnenburg FotoStudio. Ubrania do sesji wypożyczył sklep DIVERSE, W-wa ul. Chmielna 11



Komputery czy konsole? Konsole czy komputery? Odwieczna walka technologii być może wreszcie dobiega końca. Proszę Państwa: oto Xbox!

X BOX

Co zmajstrował Microsoft?

Do tej pory na temat najnowszego, najbardziej oczekiwanego przez graczy dziecka Billa krążyły tylko plotki. Sega i Sony dawno wydały swoje nowe konsole, a o Xboxie było jedynie wiadomo, że będzie rewelacyjny, najlepszy i zapędzi całą konkurencję w kozi róg. Jak to jednak zwykle bywa, obiecankami-cacankami jakoś nikt się nie przejmował. Ale oto na początku 2001 roku nadszedł TEN moment! Na Computer Electronics Show (CES) dumny i blady z przejęcia Bill odsłonił trzęsącymi się rękami pierwszy publicznie pokazany model swojej konsoli i zaprezentował jej możliwości (na demie gier MALICE i nowego ODDWORLDA). Wreszcie gracze zobaczyli światełko w tunelu. I odwrotnie: konkurencja znalazła się w głębokim, ciemnym dole. Czy naprawdę ma się czego obawiać?

Pomysł na nową konsolę jest bardzo prosty. Należy wziąć to, co najlepsze ze współczesnego komputera, połączyć ze sobą i umieścić w stosunkowo niewielkiej obudowie! Wystarczy spojrzeć na „konfigurację" Xboxa: procesor Intel Pentium III, układ graficzny nVidia (producenci GeForce), twardy dysk, napęd DVD, gniazda USB, karta sieciowa. Ups... Czy to czegoś nie przypomina? To praktycznie kompletny PC, oczywiście osiągalny za cenę niższą od porównywalnego zestawu komputerowego. Za to parametry nowej konsoli na pewno przyprawiły o palpitację serca panów z konkurencyjnego Sony. Za wyświetlanie grafiki w Xboxie odpowiedzialny jest specjalny układ taktowany zegarem 250 MHz, opracowany wspólnie z nVidią, która jest liderem w tej dziedzinie (produkuje m.in. znane z przeznaczonych do komputerów kart graficznych układy Riva TNT i GeForce). Potrafi on wyświetlić obraz o rozdzielczości 1920x1080! W konsoli Microsoftu standardowo wykorzystane będą dwa rodzaje pamięci masowych: czytnik DVD i twardy dysk o pojemności 8 GB. Na tym ostatnim, oprócz zapisywanych stanów gier, będzie można również umieszczać dodatki do gier ściągane z Internetu. Podobnie będzie z produktem Sony, z tym że twardy dysk trzeba będzie dokupić, a nie wiadomo dokładnie, kiedy pojawi się on w sprzedaży. Czytniki DVD obydwu konsol są w stanie odtwarzać także standardowe filmy zapisane na płytach w tym formacie. Obydwaj konkurenci oferują również pełną obsługę dźwięku



GRY NA XBOX

- **1906: An Antarctic Odyssey** Przygodówka rozgrywająca się pod wodą w 1906 roku
- **Armada 2** Druga część gry na Dreamcasta
- **Blade of Darkness 2** Trochę akcji z wampirami (drugi raz)
- **Brute Force** Dzieło twórców Starlancera
- **Crash Bandicoot X** Czyżby Crash zdradził Sony?
- **Dragon's Lair 3D** Odnowiony dawny przebój akcji
- **The Devil Inside** Tym razem przenosiny dobrej gry akcji z PC na najnowszą konsolę
- **The Druid King** Czyżby zabawa w króla lasu?
- **F1 World Grand Prix 2** Trochę jazdy po wirażach
- **Halo** Sławna gra akcji, na którą od dawna czekają posiadacze PC
- **Jurassic Park X** Skoro powstaje trzecia część filmu Jurassic Park, to nie wypada nie zrobić o niej gry
- **Knockout Kings** Lewy sierpowy. I trochę odskoków
- **Last Ninja: The Return** Ostatni Ninja znowu w akcji. Och, te powroty stały się już nieco nudne...
- **Madden** Silni zawodnicy i ich owalne piłki
- **Malice** Platformówka, która nie pojawi się nigdzie indziej, tylko na Xboxie
- **Metal Gear X** Ale się namieszało. Najpierw ogłasza się wszem i wobec, że najnowsza gra ze sławnej serii pojawi się na PS2, a teraz zmienia się zdanie?
- **Mutant Chronicles: Warzone Online** RTS, który będzie jednym z pierwszych tytułów do wieloosobowej zabawy
- **New Legends** Czyżby nowe Final Fantasy? Jedno jest pewne: jego twórcami są ludzie odpowiedzialni za przebojowe Jedi Knight
- **Oddworld: Munch's Odyssey** Następny dezerter z obozu Sony. Tym razem do Abe dołącza kolejny miły stworek: Munch
- **Republic** Budujemy bananową republikę
- **Robin Hood: Defender of the Crown** Nowa adaptacja przygód najsławniejszego złodzieja
- **Silent Hill X** Horror, jakich mało
- **SSX** Kolejna wersja doskonałych snowboardowych wyścigów
- **The Thing** Pamiętasz przerażający film o tym samym tytule? Chyba już czas się baaać...
- **Tomb Raider** Lara, Lara... Co z ciebie wyrosło...
- **Tony Hawk's Pro Skater 2x** Rozpędzony Tony tym razem na Xboxie. Znowu będzie fikał
- **Tyco R/C** Nie ma to jak zabawy sterowanymi radiowo samodzikami
- **The Unholy** Ty i Zło. No i dużo walki. Chyba to już gdzieś było?
- **V.I.P** Wystarczą tylko dwa słowa: Pamela Anderson
- **WWF Raw Is War** Zabawa, którą trudno zrozumieć. Po prostu dorośli ludzie tarzający się w ringu

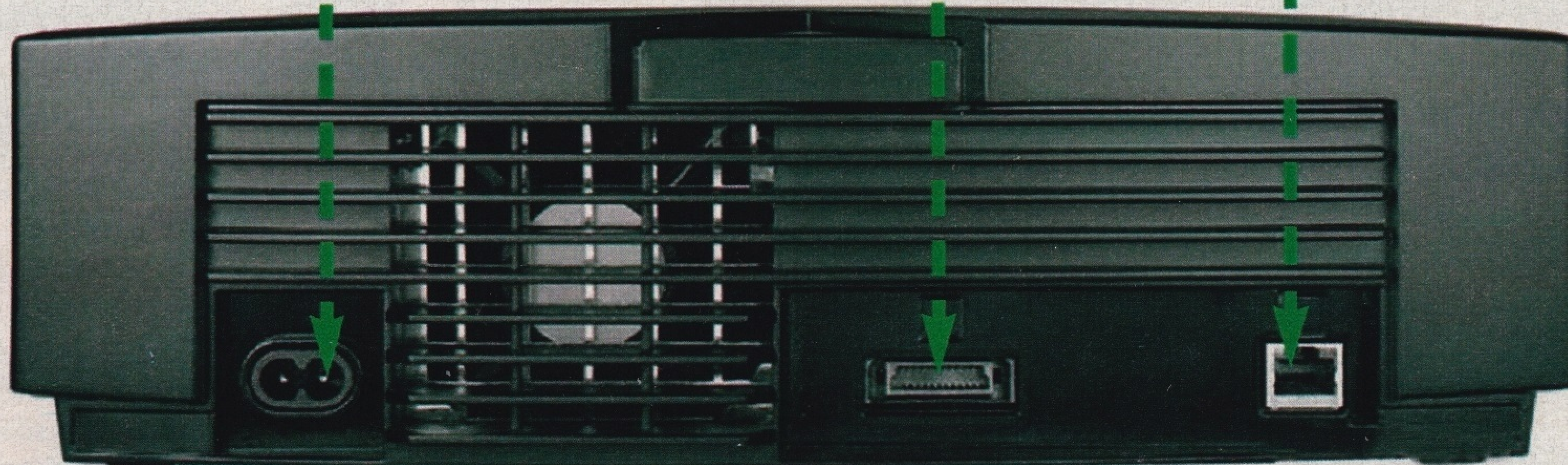
Xbox kontra Playstation 2

Dane techniczne	Xbox	PS 2
Procesor	733 MHz	300 MHz
Układ graficzny	250 MHz	150 MHz
Max rozdzielczość	1920x1080	1280x1024
Pamięć	64 MB	32 MB
Nośnik	DVD	DVD
Odtwarzanie filmów	Tak	Tak
Twardy dysk	8 GB	w przyszłości, dodatkowo
Liczba gniazd kontrolerów	4	2
USB	Tak (zmodyfikowane)	Tak
Internet	Tak (tylko gry)	Tak (pełen zakres)
Dostępność	Koniec 2001	Już jest!
Cena	???	2600 zł

Gniazdko zasilania
Bez prądu, niestety, w nic nie zagrasz

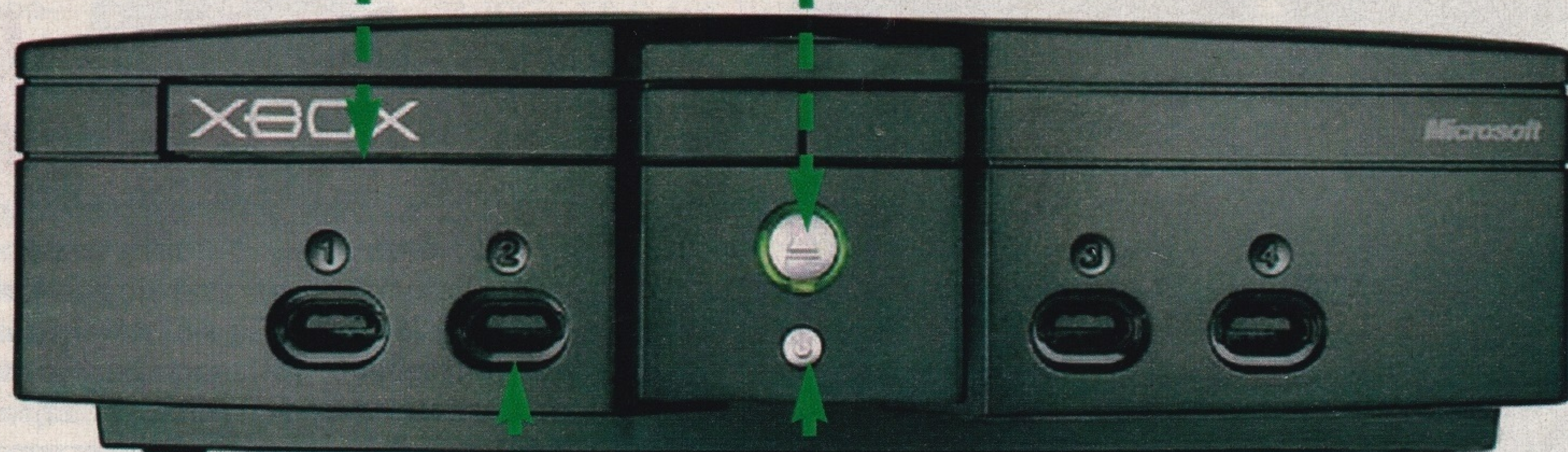
Multi-A/V Port
Służy do połączenia konsoli np. z TV lub monitorem

Ethernet Port
Do zabawy w Internecie i ściągania dodatków do gier



Tacka na DVD
Możesz nie tylko grać, ale również oglądać filmy

Przycisk Eject
Bez niego nie odzyskałbyś żadnej płyty DVD



4 porty dla padów
Dzięki tym portom USB będą mogły bawić się jednocześnie aż 4 osoby

Przycisk Power
Włącza i wyłącza konsolę oraz służy do jej resetowania, np. w przypadku „zawieszenia" się gry

Prawy i lewy przycisk (z tyłu)
Rozróżniają aż 8 stopni nacisku. Dzięki temu będziesz mógł np. precyzyjnie przyspieszać w wyścigach

Dwa porty USB
Przez te porty rozszerzeń będziesz mógł podłączyć karty pamięci lub mikrofon

Czarny i biały przycisk
Są to tzw. perspective buttons, dzięki którym będzie można robić zbliżenia lub zmieniać widok TPP/FPP



Lewy analogowy joystick
Oprócz możliwości precyzyjnego sterowania, joystick może także służyć jako przycisk



Przyciski X, Y, A i B
Cztery główne przyciski pada – wyróżniają się przede wszystkim żywymi kolorami

D-Pad
Tego standardowego wyposażenia każdego z padów, służącego np. do przesuwania postaci, nie mogło zabraknąć także w Xboxie

Prawy analogowy joystick
Ten analogowy joystick może być wykorzystywany np. jako myszka

Przyciski Start i Back
Dzięki nim będziesz mógł szybko poruszać się po menu gier

przestrzennego, jednak Xbox obsługuje większą liczbę kanałów.

Idea zrobienia pecetokonsoli może wydawać się podejrzana, została jednak dokładnie przemyślana. **Konstruktorzy mają uproszczone zadanie: wystarczy lekko zmodyfikować istniejące elementy, korzystając z wieloletniego doświadczenia przy produkcji komputerów.** Niestety, użycie nieco zmienionych złącz USB sprawia, że nie będzie można korzystać z rozmaitych kontrolerów i innych urządzeń (myszy, klawiatury itd...) przeznaczonych dla PC. Ponadto jednolite elementy we wszystkich konsolach pozwolą zlikwidować bolączkę użytkowników komputerów, czyli niekompatybilność oprogramowania z konkretnym PC, czego zwykle doświadczali posiadacze nietypowych kart graficznych. Nigdy więcej problemów z obsługą sterowników, OpenGL czy nieaktualną wersją DirectX! Spełnią się marzenia komputerowych zapaleńców o bezproblemowym PC! W przypadku Xboxa twórcy gier otrzymają też praktycznie znaną sobie konstrukcję, działającą pod kontrolą zmodyfikowanych Windows. Dlatego można się spodziewać istnego wysypu hitów na najnowszy produkt Billa Gatesa (o kilku piszemy na następnych stronach).

Na razie do premiery Xboxa, zapowiadanej w Japonii i w USA na jesień 2001 (w Europie na 2002 rok), zostało jeszcze trochę czasu. Pozostaje więc rozkoszowanie się widokiem modelu konsoli i pada. Już na pierwszy rzut oka widać, że ulubionym kolorem projektantów Microsoft jest czerń. Na konsoli wyróżnia się tylko zielony znaczek X, który będzie chyba pełnił jedynie rolę ozdobnika. Niespodziankę stanowi także to, że kontroler jest bardzo podobny do pada... z Dreamcast.

Okazuje się jednak, że istnieje ktoś, kto chyba nie docenia możliwości nowej konsoli Microsoftu. Są to właściciele znajdującej się na Florydzie firmy Xbox Technologies, która od dawna ma prawa do używania takiej nazwy. Nie zamierzają oni dzielić się tym przywilejem z Microsoftem i zapowiadają ostrą walkę w sądzie. A argumentacja? Cytujemy: „Nie możemy pozwolić sobie na kojarzenie naszej nazwy z grami dla dzieci!". Oj panowie, panowie!

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cawlina, Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina, Krzysztof Adamczyk

X GIERKI BOXOWE



Oddworld: Munch's Oddysee



Miłośnicy gier komputerowych spotkali się z Abem już dwukrotnie. Za trzecim razem sympatyczny, zielonkawy kosmita z wyłupiastymi oczyma usunął się nieco na bok. Tym razem równorzędną postacią przygody stał się niejaki Munch...

Wyobraź sobie niewielkiego zwierzaczka o szaroburej karnacji, z jedną dość dużą nogą. Podaruj mu olbrzymi łeb i uśmiech szeroki jak u żaby. Widzisz to stworzenie? To właśnie Munch, ostatni przedstawiciel starożytnej rasy Gabbitów! Biedaczysko wpadł w nieziemskie tarapaty – jego płuca są obiektem marzeń cierpiących na raka Glukkonów. Przeszczep uratowałby im życie, tyle tylko, że wiązałby się ze śmiercią Muncha. Dlatego też ów stworek gotowy jest uczynić wszystko, byle tylko uratować swą cenną skórę (i płuca), rozmnożyć się i przywrócić świetność Gabbitom. A Abe oczywiście, chce mu pomóc.

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE będzie niecodzienną platformówką wymagającą od gracza nie tylko umiejętności zręcznego przeskakiwania z platformy na platformę, ale i skradania się oraz logicznego myślenia. Podczas wyprawy ku zwycięstwu Abe będzie musiał zadbać o Muncha (który właśnie złamał swą jedyną nogę i porusza się na wózku inwalidzkim) i „zaopiekować się" ohydnymi Glukkonami. Jego nowy przyjaciel, dzięki swym olbrzymim talentom technicznym, zajmie się wszelkiej maści maszynami.

Gra otrzyma nowoczesny silnik wykorzystujący obiekty 3D, co zapewni jej oprawę godną Xboxa. Zdaniem producentów z firmy Oddworld Inhabitans ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE pojawi się w sklepach w dniu premiery konsoli.





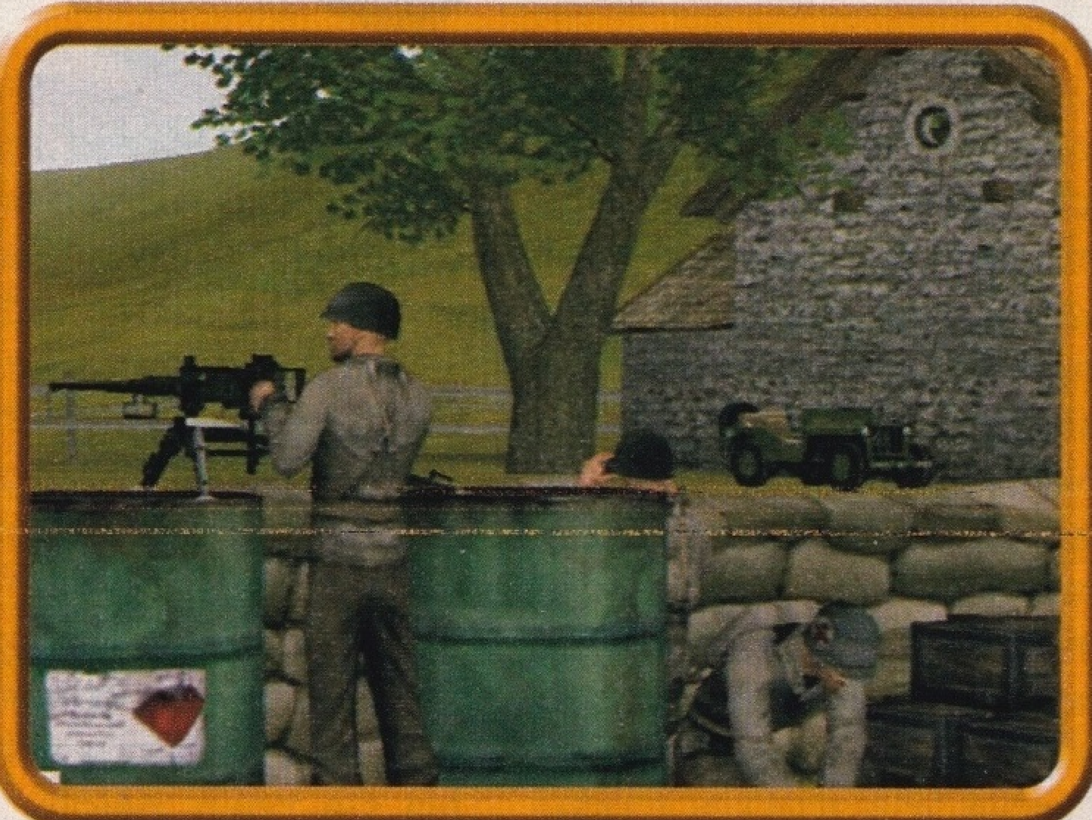


Arctic Thunder

Jedną z rzeczy, które konsolowcy kochają najbardziej, jest szybkość. ARCTIC THUNDER usadzi więc graczy na siodełkach skuterów śnieżnych z początków XXI wieku i pozwoli popędzić na złamanie karku. Niestety, na czas wyścigu wszystkie chwyty będą dozwolone – korzystanie ze znalezionych dopalaczy bądź obrzucenie konkurentów kulami śnieżnymi stanie się obowiązkiem marzących o mistrzostwie. Ponadto każdy z sześciu dostępnych kierowców posiądzie inne umiejętności, skutkiem czego nieco inaczej będzie prowadził swój pojazd. Największą atrakcją ma być jednak tryb „wielogracza".

Battlefield 1942

Firma Digital Illusions pracuje nad pierwszą strzelaniną FPP przeznaczoną na konsolę Xbox. Już dziś wiadomo, że będzie to program niecodzienny – gracz nie weźmie udziału w tajnej misji na tyłach wroga, ale wypuści się na autentyczne pole bitwy, pełne szturmujących czołgów i biegających w panice żołnierzy. A gdy przyjdzie mu ochota, to schwyci za granatnik, wskoczy do łodzi podwodnej, a nawet zasiądzie za sterami bombowca!





Fate

Wszystkich miłośników FINAL FANTASY z pewnością ucieszy wiadomość, że Xbox będzie miał swojego własnego mangowego RPG-a. Przeznaczony do zabawy w Sieci FATE przeniesie graczy do świata nazwanego Nocą. Znajduje się on u progu technicznej rewolucji, której skutkiem są polityczno-ekonomiczne zmagania czterech królestw walczących o władzę nad planetą. Bohaterowie gry uzyskają olbrzymi wpływ na losy swego państwa i, co w RPG-ach szczególnie ważne, zdobyte przez nich doświadczenie będzie procentować w przyszłości.



Robin Hood: Defender of the Crown

Nazwę Cinemaware znają wszyscy leciwi miłośnicy komputerów. W pradawnych latach 80. firma ta wypuściła na rynek wspaniałą grę strategiczną DEFENDER OF THE CROWN. W przyszłym roku Xbox zaprezentuje uwspółcześnioną wersję tego starego przeboju. Wcielisz się w niej w postać Robin Hooda, dzielnego banity z sherwoodzkiego lasu. Jego ukochany król i władca Ryszard Lwie Serce dostał się właśnie do niewoli. Na wieść o tym książę Jan, jego młodszy brat, rozpoczyna krwawe rządy.

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN składa się z dwóch wzajemnie przeplatających się elementów: rasowej gry strategicznej opartej na znakomitej, trójwymiarowej grafice i serii zręcznościowych minigierek decydujących o losach starć i bitew. To właśnie w ich trakcie przyjdzie ci strzelać z łuku, machać mieczykiem i oblegać potężne, średniowieczne zamczysko. Gra pojawi się na rynku w połowie 2002 r., ale już dziś uważa się ją za jeden z największych przebojów na Xboxa. Jak widać, dobre pomysły się nie starzeją!



Yager: The Game



Świat Yager nie należy do najprzyjemniejszych. Rządzą nim potężne korporacje, które niemal w stu procentach opanowały przestrzeń życiową ludzi i zarabiają krocie na transporcie powietrznym. Ty nazywasz się Magnus i jesteś pilotem. Kilka miesięcy temu kompania Proteus zatrudniła cię do prowadzenia interesów w rejonie Bitterfeld. Trwa tam regularna wojna pomiędzy „wojskami" twego pracodawcy oraz jego konkurentów. Na twoje nieszczęście miejscem tym interesują się również podniebni piraci.

YAGER jest klasyczną kosmiczną strzelaniną, w której niebagatelną rolę odgrywa fabuła. W miarę rozwoju sytuacji gracz poznaje jej drugie dno. Dowiaduje się, że korporacje i piraci mają liczne wspólne interesy i wojna toczy się o coś zupełnie innego... Co ważniejsze, misje zlecane Magnusowi są dość różnorodne i zmuszą go do wykorzystania różnych pojazdów – łącznie z poduszkowcem zdolnym zanurzać się pod wodę!



Malice

Każda nowoczesna konsola ma swoją ulubioną trójwymiarową platformówkę. I tak Nintendo 64 ma SUPER MARIO 64, Playstation CRASH BANDICOOT, zaś Pecet – TOMB RAIDERA. Maskotką Xboxa zostanie najprawdopodobniej Alice.



To naprawdę niezwykła dziewczyna. Prócz olbrzymich, zielonych oczu i pary długich, skocznych nóg, dysponuje ona zestawem niecodziennych urządzeń służących do wyprawiania złych stworzeń na tamten świat. Wielki, brązowy młot, magiczny widelec czy chociażby maczuga Herkulesa są w jej rękach równie niebezpieczne, co dwa pistolety noszone przez Larę Croft.

Co ciekawe, Alice ma również niebywałego pecha. Zupełnie przez przypadek wypuściła na wolność potężnego boga ognia. Ten zaś postanowił zapanować nad światem i teraz trzeba go unieszkodliwić. Aby tego dokonać, dziewczyna musi przedostać się przez kilkadziesiąt poziomów wypełnionych niespodziankami, popisać się znakomitymi umiejętnościami w dziedzinie magii i kung-fu, a przy okazji zlikwidować zastępy ognistych demonów.



Gra ma być nie tylko wciągająca, ale i śmieszna. Tworząc ją, autorzy wzorowali się na szalonych komiksach dla dzieci oraz filmach animowanych w stylu „Laboratorium Dextera". Wiele wątków zaczerpnęli też ze słynnej książki „Alicja w krainie czarów". Najbardziej napracowali się nad grafiką. Bogactwo kolorów i nowoczesnych efektów specjalnych ma dowieść właścicielom innych konsol, że ich sprzęt to bezwartościowy złom. Producenci MALICE nie grzeszą w tym stwierdzeniu skromnością, ale pomyśl, jak wspaniałą grę zobaczysz, jeżeli nie są to tylko i wyłącznie czcze przechwałki!!!



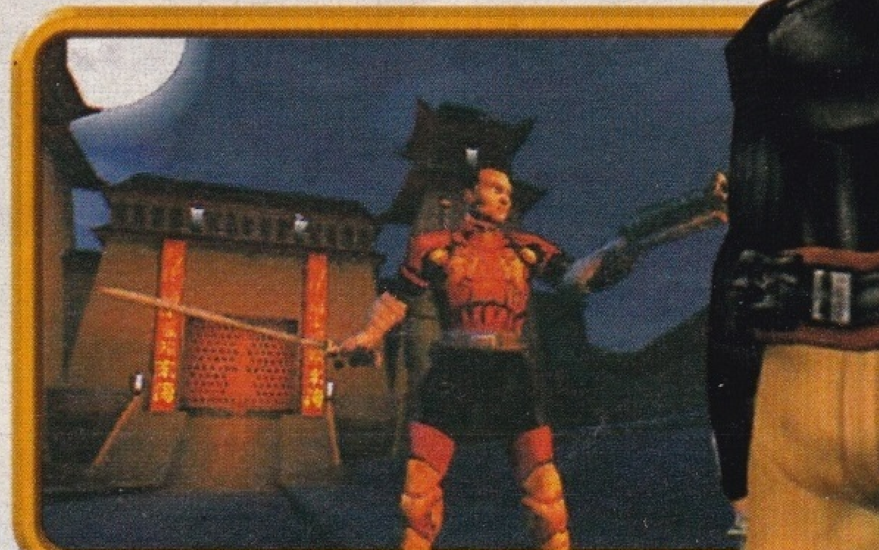
New Legends

Konsola XBox stanowi coraz większe zagrożenie dla wszystkich miłośników Peceтów. Oto bowiem kolejny niezwykle ciekawy tytuł, który miał się pojawić na popularnych „blaszakach", zamienił się w produkt przeznaczony tylko i wyłącznie na konsolę Microsoftu.

W niedalekiej przyszłości Chiny rozpadną się na kilkanaście dużych prowincji. W jednej z nich, w rodzinie odważnego imperatora przychodzi na świat dziecię płci męskiej. Rodzice nadają mu imię Sun Soo. Przez kilkanaście lat chłopak przygotowuje się do roli władcy – uczy się starożytnych sztuk walki oraz obsługi nowoczesnych broni, czyta zagraniczne książki i poznaje zwyczaje cudzoziemców. Pewnego dnia jednak pan sąsiedniej prowincji najeżdża zamek Sun Soo. Rodzina chłopca ginie, on sam nie ma wyboru – musi stanąć do walki o ojczyznę.

NEW LEGENDS to gra akcji w stylu TPP, przypominająca nieco RUNE znane z komputerów PC. Jej autorzy, programiści mało znanej firmy Infinite Machine, postawili na dużą liczbę walk i biegania, odpuszczając sobie jednocześnie zagadki logiczne oraz skomplikowane skakanie z platformy na platformę. W efekcie gracz otrzyma kilkadziesiąt rodzajów broni do wyboru, począwszy od mieczy, korbaczy, toporów i „pazurów smoka" (broni stosowanej przez Wolverine z filmu X-MEN), na strzelbach, sztucerach i wyrzutniach rakiet skończywszy. Wielkim atutem gry ma być oczywiście grafika. Początkowo twórcy programu zamierzali przygotować go w oparciu o ulepszony model graficzny UNREAL, ale ostatecznie uznali, iż w dzisiejszych czasach jest on już nieco przestarzały. Stworzyli więc nowy program, który podobno bije wszystkie dotychczasowe co najmniej o dwie długości. Na jego dopracowanie mają jeszcze trochę czasu, gdyż gra będzie dostępna dopiero w dniu premiery Xboxa.

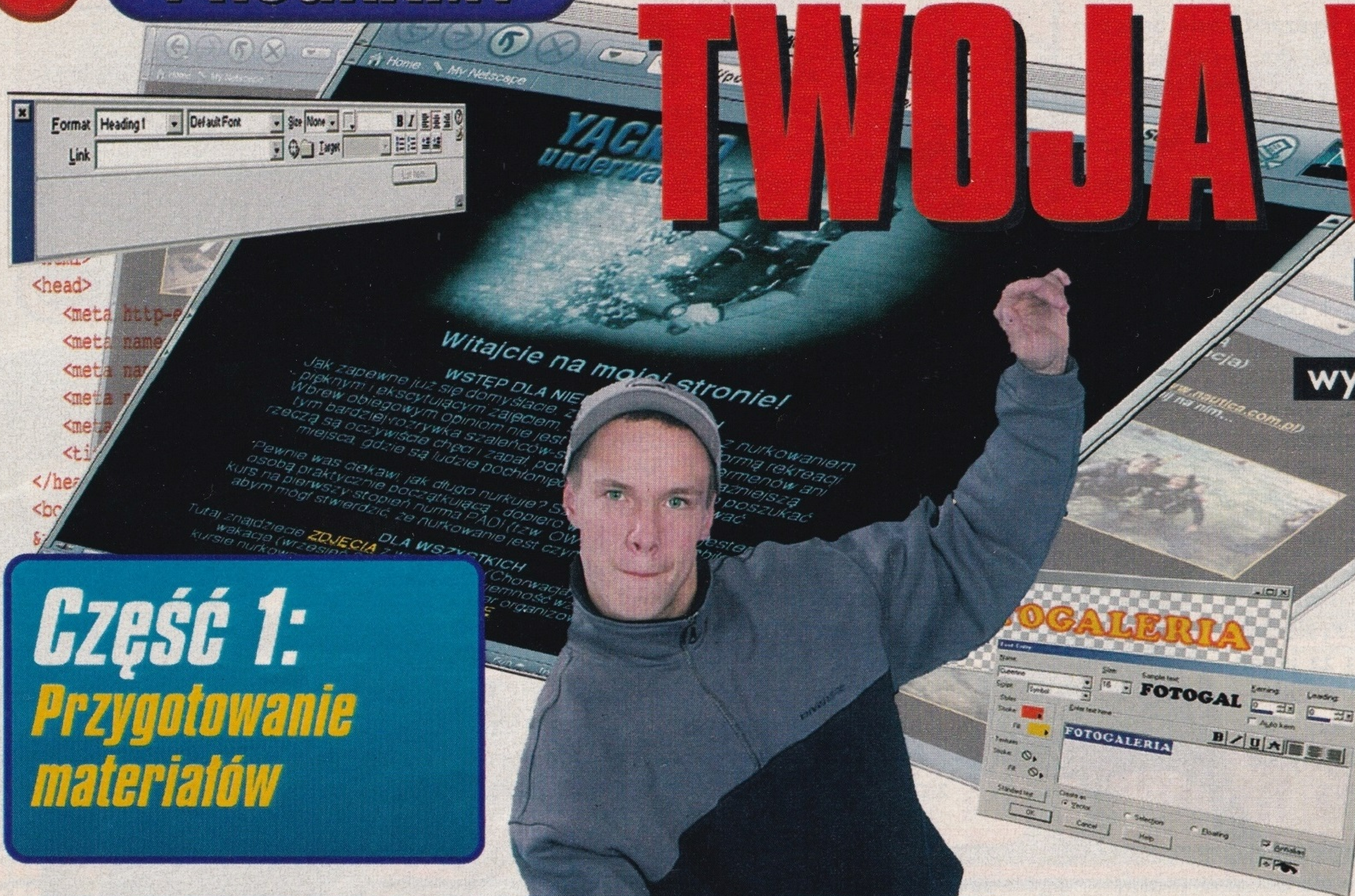






Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

TWOJA WŁASNA



Mimo że w Sieci znajduje się wiele stron WWW, tylko część z nich wyróżnia się eleganckim wykonaniem i interesującą treścią. A szkoda, bo zrobienie ładnej witryny wcale nie jest trudne...

Część 1: Przygotowanie materiałów

Zanim przystąpisz do jakiejkolwiek pracy, musisz zgromadzić niezbędne narzędzia. Przede wszystkim potrzebujesz dobrego edytora HTML – my użyliśmy profesjonalnego **Macromedia Dreamweavera** (w Sieci dostępna jest jego wersja demonstracyjna, którą możesz używać przez 30 dni). Oprócz tego przyda ci się program graficzny rozpoznający pliki w formacie GIF oraz JPEG, np. **PaintShop Pro** oraz coś do tworzenia tzw. indeksów zdjęć, jeśli chcesz mieć na swoich stronach fotogalerię (może to być np. **CompuPic Pro**).

① NIE MA JAK DOBRY PLAN

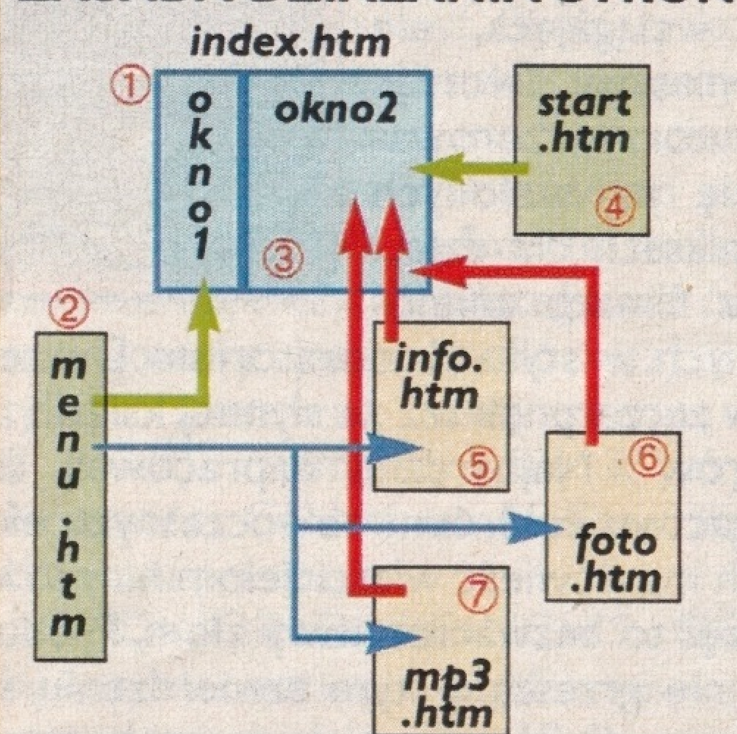
Być może wyda ci się to śmieszne, ale pierwszym krokiem powinno być... rozplanowanie (najlepiej w formie rysunku) konstrukcji stron. To znacznie ułatwi późniejszą pracę.

■ Spójrz na nasz wykres: załóżmy, że zrobimy witrynę WWW zbudowaną z dwóch okien. W jednym pojawi się stałe menu, w drugim, głównym – same strony. Nazwij oba okna oraz każdy z planowanych plików, np. okno 1, okno 2 oraz info, start, mp3 itp.

■ Zapamiętaj, że wszystkie dokumenty mają się wczytywać do drugiego okna.

■ Następnie zbierz wszystkie materiały, jakich chcesz użyć na stronie (zdjęcia, guziki, programy do pobrania ze strony, pliki MP3, dźwięki itp.) i skopiuj je do wspólnego katalogu na dysku. Jak przygotować te materiały, dowiesz się w dalszej części artykułu.

ZASADA DZIAŁANIA STRON



Podstawą stron będzie dokument z dwoma oknami. Na początku do okna 1 ① wczyta się menu ②, a do okna 2 ③ ekran powitalny ④. Po wybraniu opcji z menu ②, poszczególne strony ⑤, ⑥, ⑦ wczytają się do okna 2 ③.

Pamiętaj, aby nie używać polskich liter w nazwach plików!

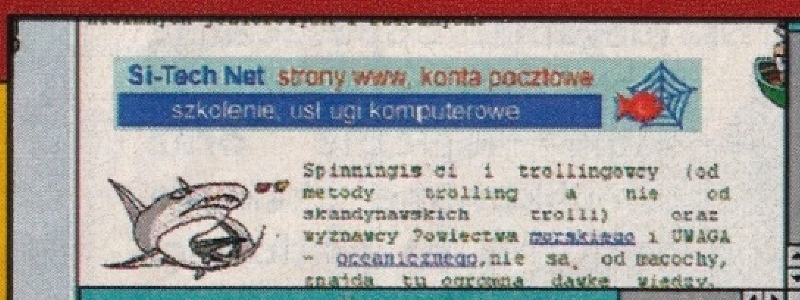
info: DPI – CO TO ZA STWÓR?

W dpi podaje się rozdzielczość obrazu lub wydruku. Jeżeli przyjrzysz się z bliska wydrukowi z drukarki lub ekranowi monitora, to na pewno zauważysz, że obraz składa się z drobnych punktów. Im jest ich więcej na określonej powierzchni, tym obraz jest wyższej jakości. Rozdzielczość zwykle określa się podając liczbę punktów na cal (dots per inch – dpi). Monitor PC pracuje w 72 dpi i dlatego wszystkie obrazki na stronie WWW powinny mieć taką właśnie rozdzielczość.

Większość posiadaczy komputerów pracuje zazwyczaj z rozdzielczością monitora 800x 600 albo 1024 na 768 punktów. Warto o tym pamiętać, przygotowując elementy graficzne stronę.

■ Jeśli zrobisz zbyt duży przycisk lub zdjęcie, nie zmieści się ono na ekranie i będzie wyglądało bardzo brzydko.

■ Ponieważ my przyjmiemy pierwszy rozmiar, szerokość całej strony wyniesie u nas 800 punktów, z czego z boku ekranu znajdzie się jeszcze menu nawigacyjne z przyciskami do poruszania się po stronach.



Jeden z częstszych błędów: aby obejrzeć stronę, trzeba ją przewijać w poziomie lub mieć supermonitor

■ U nas szerokość menu wyniesie 250 punktów (tak sobie ustaliliśmy, ty możesz dowolnie zmieniać wymiary), tak więc wszystkie guziczki nie mogą być szersze!

■ Liczbę przycisków należy tak dobrać, aby mieściły się naraz na ekranie, bez konieczności jego przewijania.

② GUZICZKI, PRZYCISKI

Na najprostszych stronach WWW do nawigacji służą odnośniki tekstowe, my zrobimy coś wyglądającego znacznie lepiej – animowane przyciski.

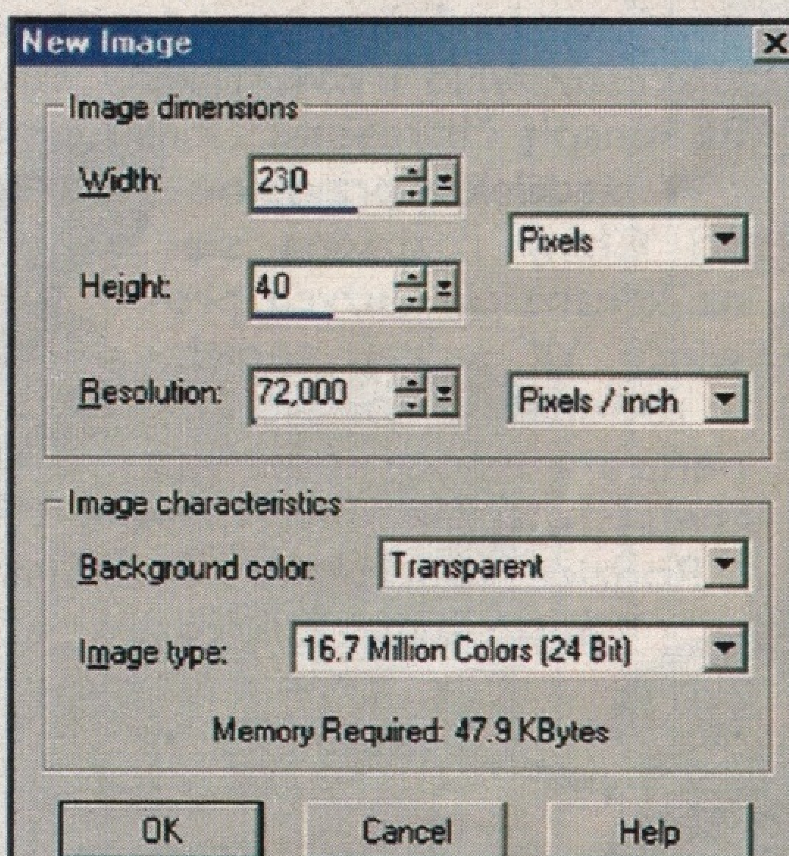
■ Jak już wiesz, ogranicza nas rozmiar strony – niech więc jeden przycisk mieści się w polu 230 na 40 punktów (tej wielkości dokument musisz stworzyć w programie graficznym).

■ W **PaintShop Pro** (lub innym programie) wybierz z menu **File** opcję **New** i wpisz odpowiednie wartości jako wymiary dokumentu.

■ Wybierz narzędzie tekstowe [A] i jakimś ładnym krojem pisma opisz działanie guzika (np. fotogaleria, programy, moje MP3 itp.).

■ Korzystając z menu warstw (Layers – patrz opis PaintShop Pro w nr 20 /00 i 3/01 CLICKA!), zrób kopię tekstu na osobnej warstwie.

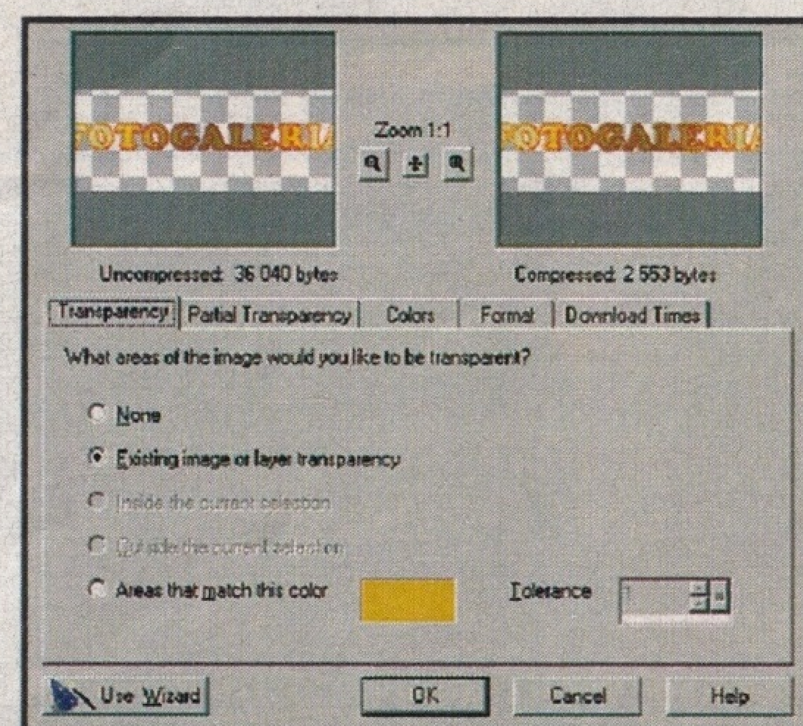
■ Teraz, korzystając z dostępnych narzędzi i własnej pomysłowości, przygotuj dwie wersje przycisku. Pamiętaj, aby nie przesunąć tekstu!



Podaj szerokość i wysokość obrazka (Width i Height), rozdzielczość – Resolution (72 dpi) oraz przezroczyste tło: Background – transparent

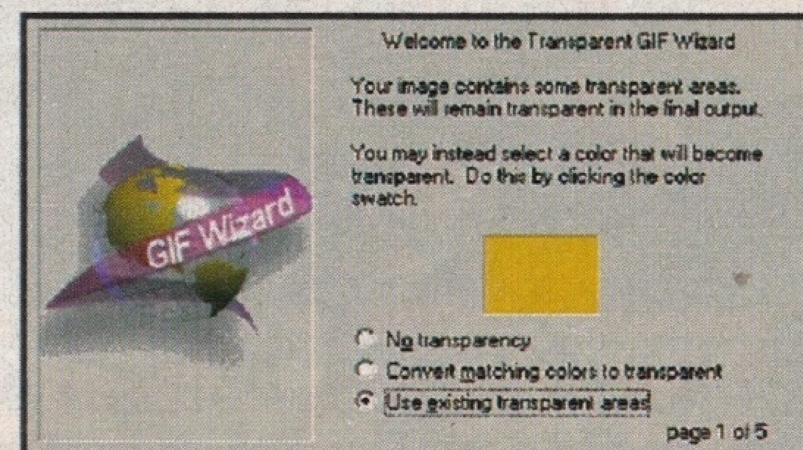


Wybierając krój pisma, zwróć uwagę, aby był nie tylko ładny, ale i czytelny



Jeśli napis wydaje się mało ciekawy, możesz użyć efektów specjalnych

■ Gotowe projekty zapisz jako pliki GIF z przezroczystym tłem. Najwygodniej jest użyć w tym celu **GIF Wizarda** – uruchomisz go w okienie eksportu obrazka w formacie GIF. W ten sposób przygotuj wszystkie przyciski.



GIF Wizard poprowadzi cię krok po kroku poprzez opcje zapisu pliku

SUPERSTRONA WWW!

③ ZDJĘCIA I OBRAZKI

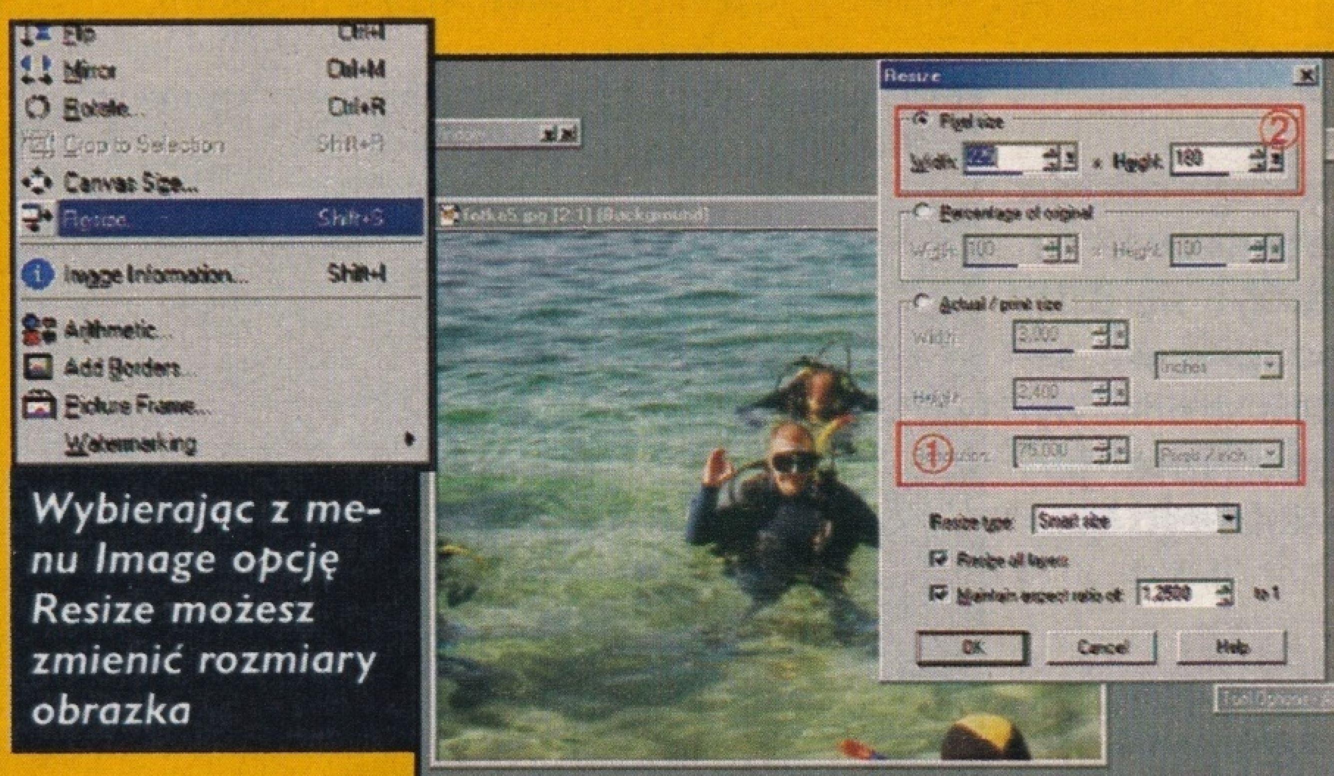
Cóż to za strona, na której nie ma zdjęć? I co to za strona, z której wszystko się wczytuje godzinami... Chcąc wykorzystać w swoim dziele zdjęcia, pamiętaj, że nie wszyscy chcą je oglądać, a połączenia modemowe nie są najszybsze. Bardzo dobrym pomysłem jest więc skorzystanie z indeksów zdjęć. Polega to na tym, że na stronie wczytują się miniaturki fotografii i dopiero po kliknięciu na wybrany obrazek pokazuje się on w pełnej wielkości. Jak je przygotować? Najlepiej jakimś programem, np. **CompuPic Pro**, choć można i ręcznie.

■ Po pierwsze, zeskanuj wybrane zdjęcia i przy użyciu programu graficznego np. **PaintShopa Pro** zmień im rozdzielczość na 72 dpi, a rozmiary zmniejsz do około 200-300 punktów na 350-450 punktów.

■ Wszystkie zdjęcia zapisz w formacie JPEG ze średnią jakością.

■ Obrazki, które chcesz użyć jako przyciski menu powinieneś zapisać w formacie GIF.





Wybierając z menu Image opcję Resize możesz zmienić rozmiary obrazka

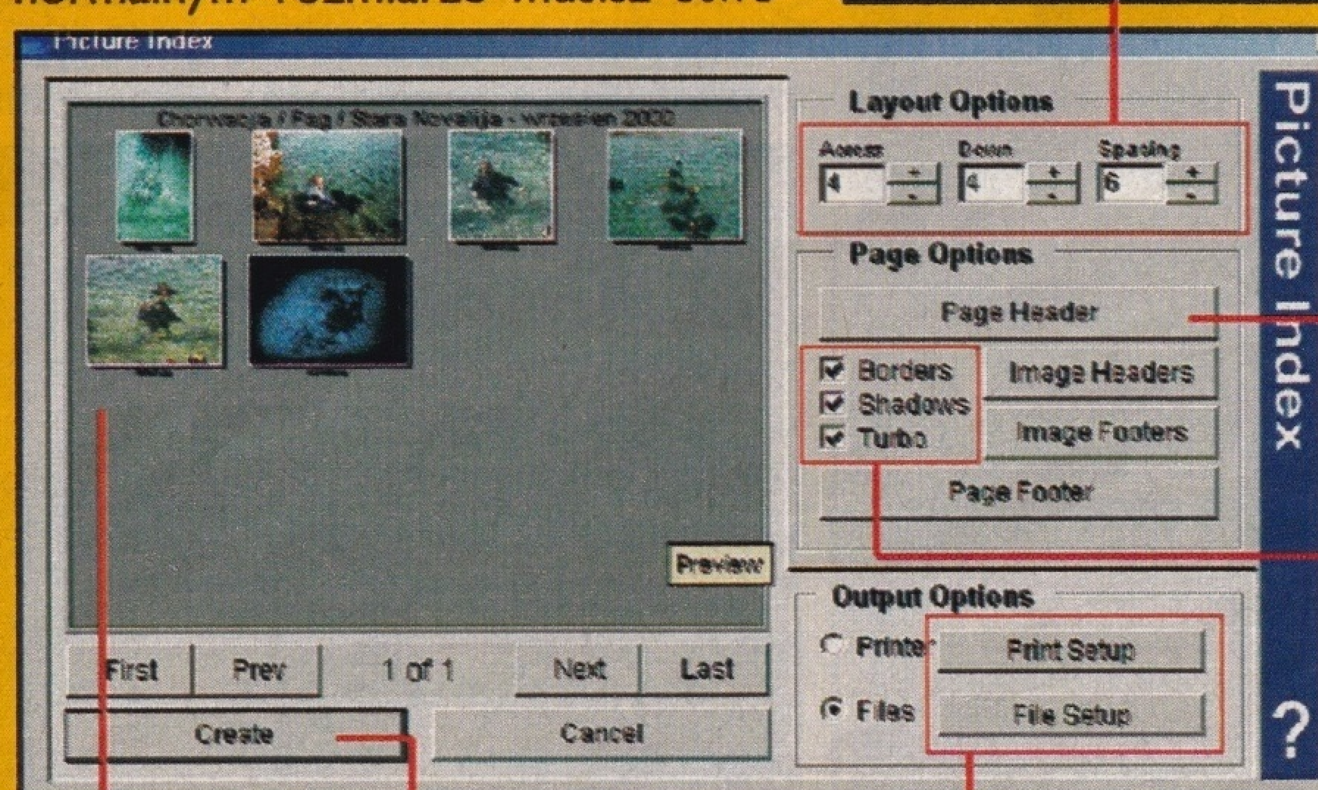
Obrazki użyte na stronie WWW powinny mieć rozdzielczość 72-75 dpi ①, a ich rozmiar nie może przekroczyć wielkości strony ②. Po wpisaniu odpowiednich wartości zatwierdź je przyciskiem OK i gotowe

■ Teraz uruchom **CompuPic** i wybierz potrzebne ci obrazki, a następnie z menu **Utilities** wybierz **Photo Index**.

■ Wskaż katalog, z którego mają być pobierane obrazki. Ustal rozmiary i wygląd indeksu oraz miejsce zapisania pliku z indeksem. Teraz wybierz **Create** i gotowe.

■ Metoda „ręczna" wymaga więcej czasu i pracy. Po zapisaniu plików w normalnym rozmiarze musisz stworzyć dodatkowo ich mniejsze kopie – ok. 40 na 40 punktów – i zapisać w formacie GIF.

■ Nie ma znaczenia, której metody użyjesz, obydwie pozwalają ładnie zaprezentować zdjęcia na stronie.



Tutaj podajesz rozmiar indeksu: liczbę zdjęć w poziomie (Acros), w pionie (Down) i odstępy pomiędzy nimi (Spacing)

Jeśli chcesz, możesz tu wpisać dodatkowe informacje o zdjęciach, które pojawią się w indeksie

Swoim zdjęciom możesz dodać ramki (Borders) oraz ładny cień (Shadows)

Efekty twoich poczynań widać w oknie podglądu

Jeśli podoba ci się uzyskany efekt, wybierz Create i otrzymasz plik graficzny z indeksem!

Gotowy indeks możesz zapisać do pliku (Files) albo wydrukować go na drukarce (Printers)

INFO
Skąd pobrać programy

Praktycznie wszystkie programy potrzebne ci do tworzenia strony WWW należą do kategorii shareware lub są dostępne ich w pełni funkcjonalne wersje demonstracyjne. Również wiele pism poświęconych grafice komputerowej zamieszcza wersje testowe na swoich płytach CD-ROM.

Jeśli chcesz, możesz też skorzystać z zasobów Internetu. Szczególnie polecamy ci odwiedzenie następujących stron: **http://tucows.icm.edu.pl**, **www.yasc.com**, **www.macromedia.com**. Znajdziesz tam wiele pożytecznych programów do robienia stron WWW. W Sieci dostępne są też strony z gotowymi dźwiękami, animacjami lub obrazkami dla twórców stron WWW. Powinieneś z nich skorzystać, zwłaszcza gdy jesteś początkującym twórcą.

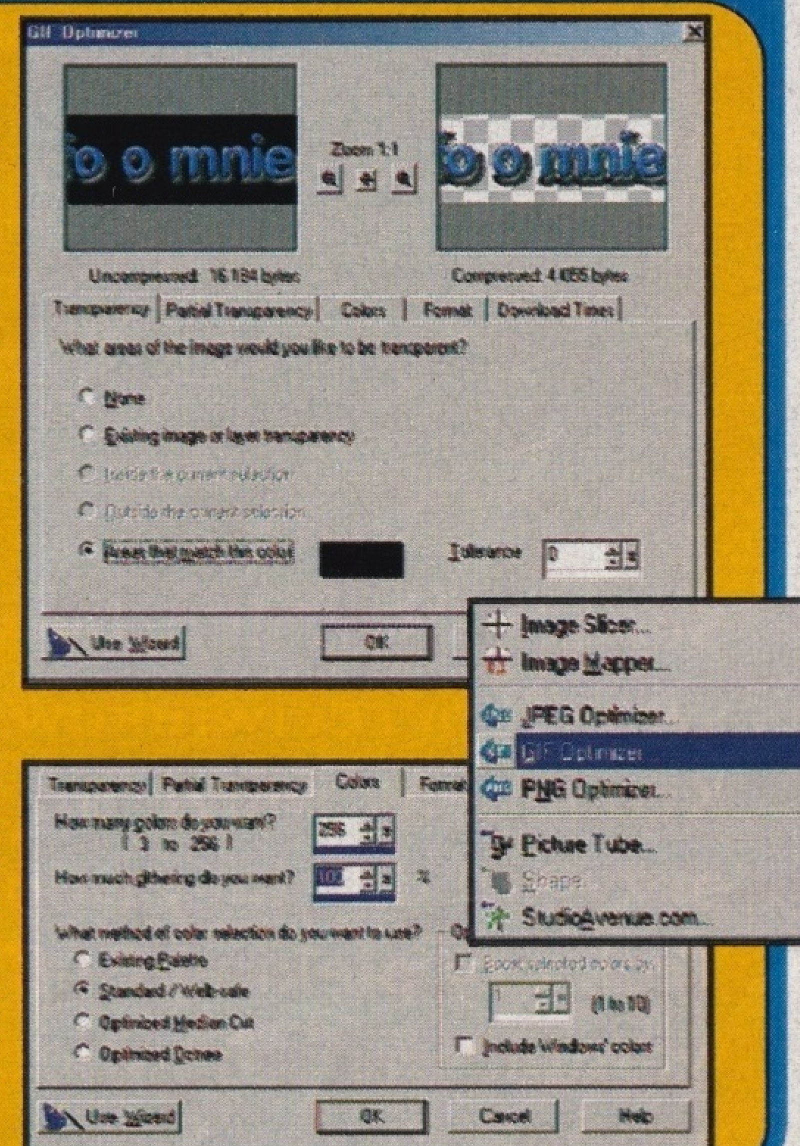
④ TO, CZEGO NIE WIDAĆ

Część elementów graficznych musi być zapisana w formacie GIF. Najlepiej użyć do tego celu **GIF Optimizera** w PaintShop Pro.

■ Jedną z zalet formatu GIF jest możliwość określenia koloru obrazka, który ma być traktowany jako przeźroczysty. Zrobisz to po prostu wchodząc do zakładki **Transparency**.

■ Teraz wybierz **„Areas that match this color"** i wskaż wybrany kolor na rysunku.

■ Możesz też zmienić ilość kolorów, wykorzystywanych przez obrazek. Standardowo GIF może mieć do 256 kolorów. Zmniejszając ich ilość zmniejszasz też rozmiar pliku i szybkość wczytywania go na stronę. Oczywiście tracisz też na jakości obrazka, ale czasem warto poeksperymentować.





INFO
Co wolno, a czego nie...

Na stronie internetowej można umieścić prawie wszystko, jednak – jeśli nie zachowasz pewnych reguł – twoja witryna może nie działać prawidłowo na części komputerów. Dlatego też:

- wszystkie obrazki, zdjęcia oraz grafikę użytą w Sieci zapisuj w formatach JPEG i GIF.
- JPEG-ów używaj głównie do zdjęć i obrazów, które wymagają wysokiej jakości.
- jako GIF-y przygotowuj guziki, ikonki oraz robocze wersje klatkek animacji.
- jeśli chcesz na stronie umieścić większy film (np. z wakacji), użyj formatu MPEG – umożliwia on wysoką kompresję i plik będzie mniejszy. Możesz też skorzystać z formatu MOV lub AVI, lecz ten ostatni może sprawić spory kłopot posiadaczom Macintoshy.
- efekty dźwiękowe zapisuj jako WAV.
- pamiętaj, że nie wszystkie przeglądarki WWW oferują takie same możliwości. Może się zdarzyć, że pewne elementy stron (lub cała witryna) nie będą działały np. w Internet Explorerze lub Netscape Navigatorze.
- zapamiętaj cechy idealnej strony: ładna, ciekawa, szybko się wczytująca i... bez błędów (zarówno tych w wykonaniu, jak i... ortograficznych).

ciąg dalszy za dwa tygodnie...

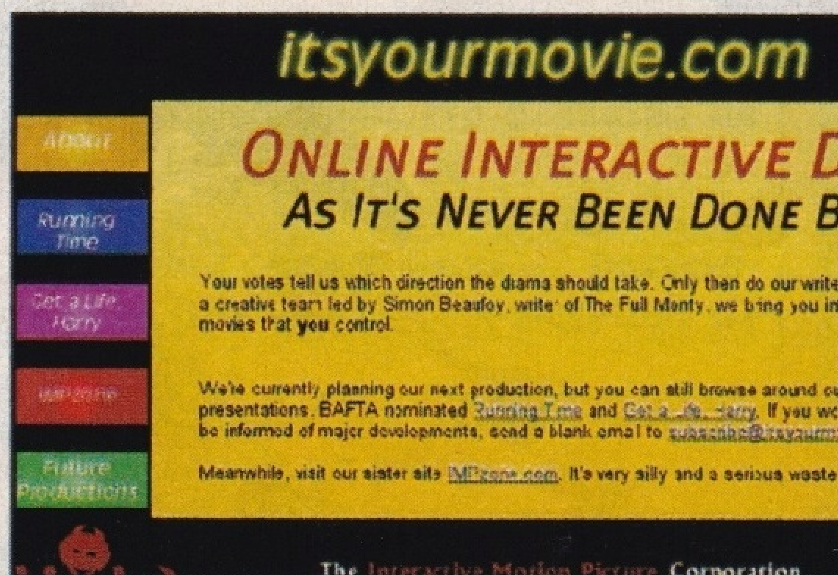
Tekst: R.J., „Yackoo"; Zdjęcia: Paweł Sonnenburg (FotoStudio), Ubrania do sesji zdjęciowej wypożyczył sklep DIVERSE, W-wa ul. Chmielna 11

seriale

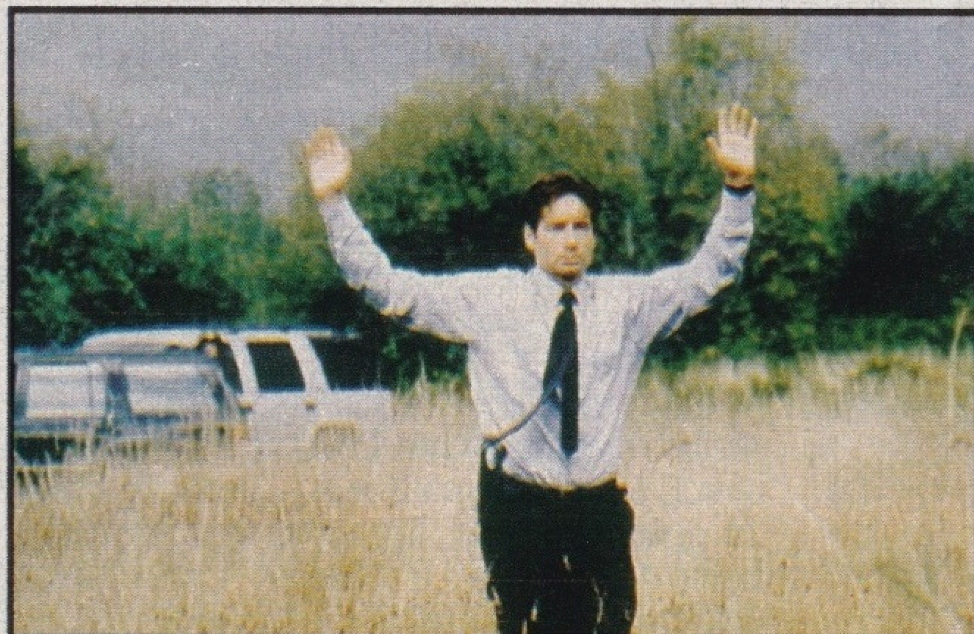


Seriale i serialiki, lepsze i gorsze. Mają zarówno swoich przeciwników, jak i zaciętych miłośników. Kto jednak może oprzeć się podziwianiu przygód dzielnej załogi statku Enterprise ze Star Trek czy pięknej Buffy (na etacie pogromczyni wampirów)? Nic więc dziwnego, że seriale opanowały też Sieć

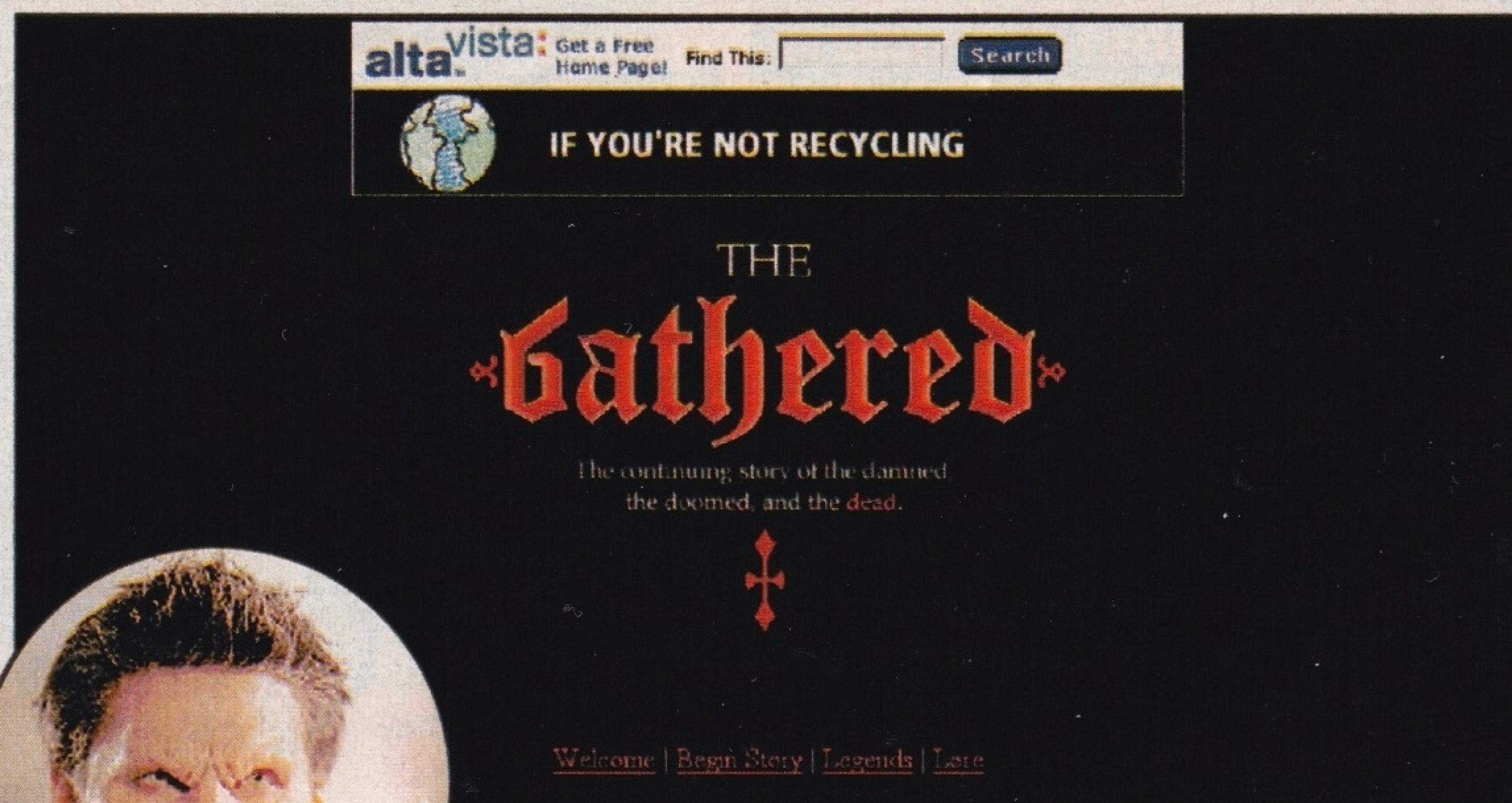
Poczciwe „tasiemce" zyskują w Internecie całkiem nowe oblicze. Tutaj wszystko zostało przygotowane według zasady „klient nasz pan". Aby nie pogubić się wśród bohaterów oraz wiedzieć, kto, z kim, kiedy i dlaczego, producenci udostępniają na stronach listę postaci. Każda z nich jest opisana niezwykle dokładnie, z datą urodzenia, wzrostem i cechami charakteru włącznie. Równie dokładnie przedstawia się miejsca, w których toczy się akcja: wszystko po to, aby widz mógł jak najlepiej wyobrazić sobie „scenografię". Jeśli ktoś pragnie poznać losy bohaterów od samego początku, może sięgnąć do archiwum, gdzie znajdują się poprzednie odcinki. Niekiedy autorzy starają się uatrakcyjnić tworzoną historię i układają „webepizody" w taki sposób, aby czytelnik mógł wybrać, czyje losy chce śledzić w pierwszej kolejności. Internauci mogą także wpływać na losy bohaterów. Tak dzieje się np. w „Currents" (http://www.dslink.net/currents/). Tutaj każdy może wymyślić sobie postać, a następnie opisywać jej życie w niewielkim miasteczku z ośrodkiem dla łyżwiarzy figurowych. W podobną stronę poszli twórcy interaktywnych seriali umieszczanych na serwisie It's your movie (http://www.itsyourmovie.com/).



Strona dla tych miłośników seriali, którzy lubią mieć wpływ na fabułę



W Sieci znajduje się sporo seriali w stylu sławnego Archiwum X



Lubisz się bać? Horrory to twoja pasja? No, to znalazłeś coś w sam raz dla siebie. Czeka na ciebie wielka przygoda...

Po nakręceniu pierwszego odcinka przez dwa miesiące widzowie decydowali, co ma zdarzyć się dalej. Gotowy, dwunastoodcinkowy serial można obejrzeć na stronie, wymaga to jednak posiadania Javy Flash, Quicktime'a i szybkiego łącza.

MIŁE POCZĄTKI

Na początku zagłębiania się w świecie wirtualnych emocji warto zdecydować się na rodzaj serialu. Masz ochotę na detektywistyczną przygodę? A może marzysz o karierze Jamesa Bonda? Nie ma sprawy!

Najpierw przejrzyj sieciowy dwutygodnik Episodic (http://www.episodicreview.com), który zawiera nie tylko streszczenia odcinków z najpopularniejszych seriali, ale także wywiady z twórcami, sylwetki bohaterów czy omówienia nowych odcinków z różnych cykli oraz odnośniki do dziesiątków rozmaitych „tasiemców". Jeśli ktoś chciałby sam zacząć pisać, znajdzie tutaj rozbudowany poradnik dla przyszłych autorów.



Fantastyczne tasiemce są wyjątkowo silnie reprezentowane w Internecie



W Currents jest jak w życiu. Problemy, problemy i jeszcze raz problemy

SPISEK ZA KAŻDYM ROGIEM

A może by tak odrobinka sensacji? Polecamy przygodowo-szpiegowski serial „The Legacy" (http://legacyspyserial.cjb.net). Jego bohaterami są agenci tajnej organizacji Legacy, walczącej ze złem uosabianym przez równie tajną Czarną Radę. Cykl doczekał się już trzech miniseriali: „Legacy of Spies" (wykorzystuje wątek poboczny oryginalnego cyklu), „Ambrose" (historia cierpiącej na amnezję kobiety próbującej poznać swoją przeszłość) oraz „Ministry-19" (o organizacji istniejącej przed zawiązaniem Legacy). Serial o podobnej tematyce to „Aliance", którego twórca ma 13 lat i jest współautorem kilku innych sieciowych tasiemców. Miłośnikom grozy spodoba się „The Gathering" (http://thegathering.homepage.com). Jego fabułę opisano w sposób przypominający scenariusz filmowy (autor

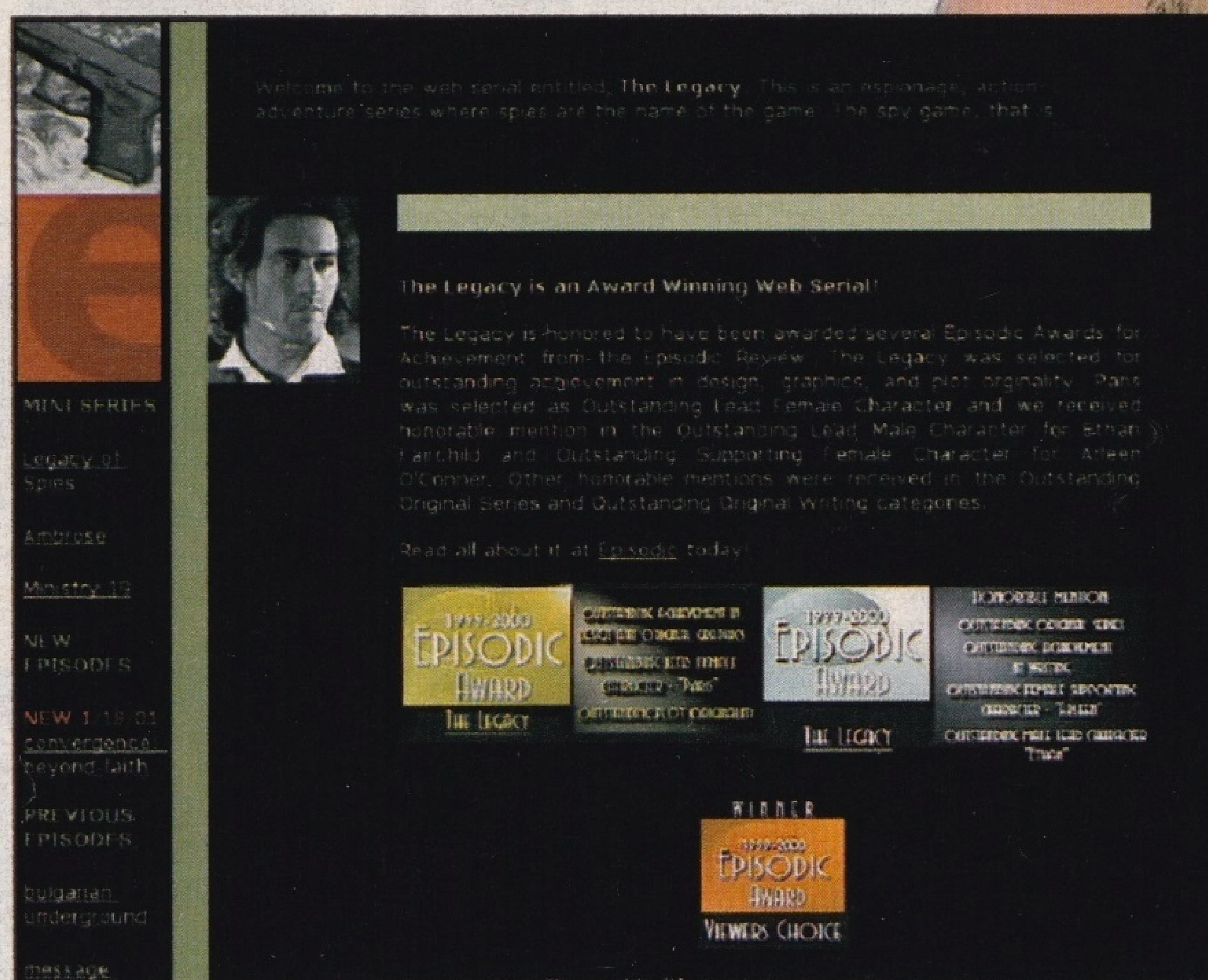


w Sieci





Na niektórych stronach jest bardzo wesoło, zwłaszcza gdy możesz spotkać na nich znane osobistości



www.legacyspyserial.com to miejsce, w którym rozgrywa się akcja jednego z ciekawszych seriali kryminalnych

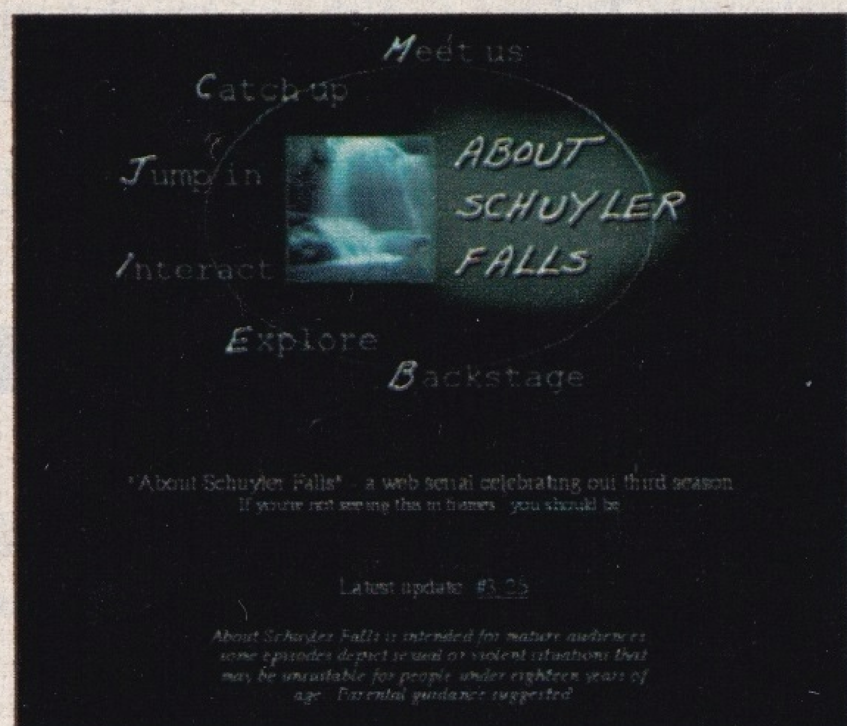
jest zawodowym scenarzystą). Są to przygody grupy studentów, którzy trafili nagle do dziwnego miejsca, gdzie muszą odkupić swoje winy.

TAK, MÓJ DROGI WATSONIE

Nieco inaczej wygląda zabawa w detektywów na stronie **http://www.crimescene.com/index.html**. Co dwa miesiące pojawia się nowa sprawa do rozwiązania. Grający mogą czytać zeznania świadków, raporty dotyczące śladów, artykuły prasowe i analizować zdjęcia. Później dzielą się swoimi wnioskami z innymi uczestnikami zabawy na specjalnym forum dyskusyjnym i sugerują prowadzącym sprawę „detektywom" podjęcie dalszych kroków.

ŚMICHY, CHICHY

Jeśli zaś ktoś lubi się pośmiać, powinien zajrzeć na **http://www.entertaindom.com/pages/god_devil/home.jsp**, gdzie można obejrzeć animowany „God and Devil show". Gospodarzami programu są Bóg i Diabeł goszczący u siebie rozmaite znane osobistości (np. Johna Wayne'a czy Jennifer Lopez). Widzowie decydują potem, czy daną postać trzeba zesłać do nieba, czy piekła.



www.skyfalls.com – na tej stronie wsiąkniesz w świat najstarszej e-opery

OSTATNIA GRANICA

Miłośnicy „Star Trek" powinni natomiast skorzystać z atrakcji na **http://www.interplay.com/stnewworlds/webisode/index.html.** Umieszczony tam serial opowiada o wyprawie do nowoodkrytego układu gwiezdnego Tabula Rasa. Każdy odcinek przedstawiany jest z perspektywy ludzi, Romulan lub Klingonów. Może więc okazać się, że ci wspaniali piloci w odprasowanych piżamkach wcale nie są w oczach innych ras tacy mili i fajni...

Świat seriali internetowych jest, jak widać, całkiem obfity. Na szczęście jednak nie trzeba bić się z rodziną o miejsce przy komputerze. Najnowszy odcinek zawsze można wydrukować lub zapisać na dysku. Szkoda tylko, że do zagłębienia się w świat serialowego szaleństwa trzeba dobrze znać angielski...



Sensacja, przygoda, wielkie emocje. Słuchaj Fox, może tak przeniesiemy się do tego Internetu?



Zasępione miny bohaterów seriali pachną trudnym zadaniem...



Star Trek to żelazna pozycja świata seriali. Nic dziwnego, w końcu to klasyka SF

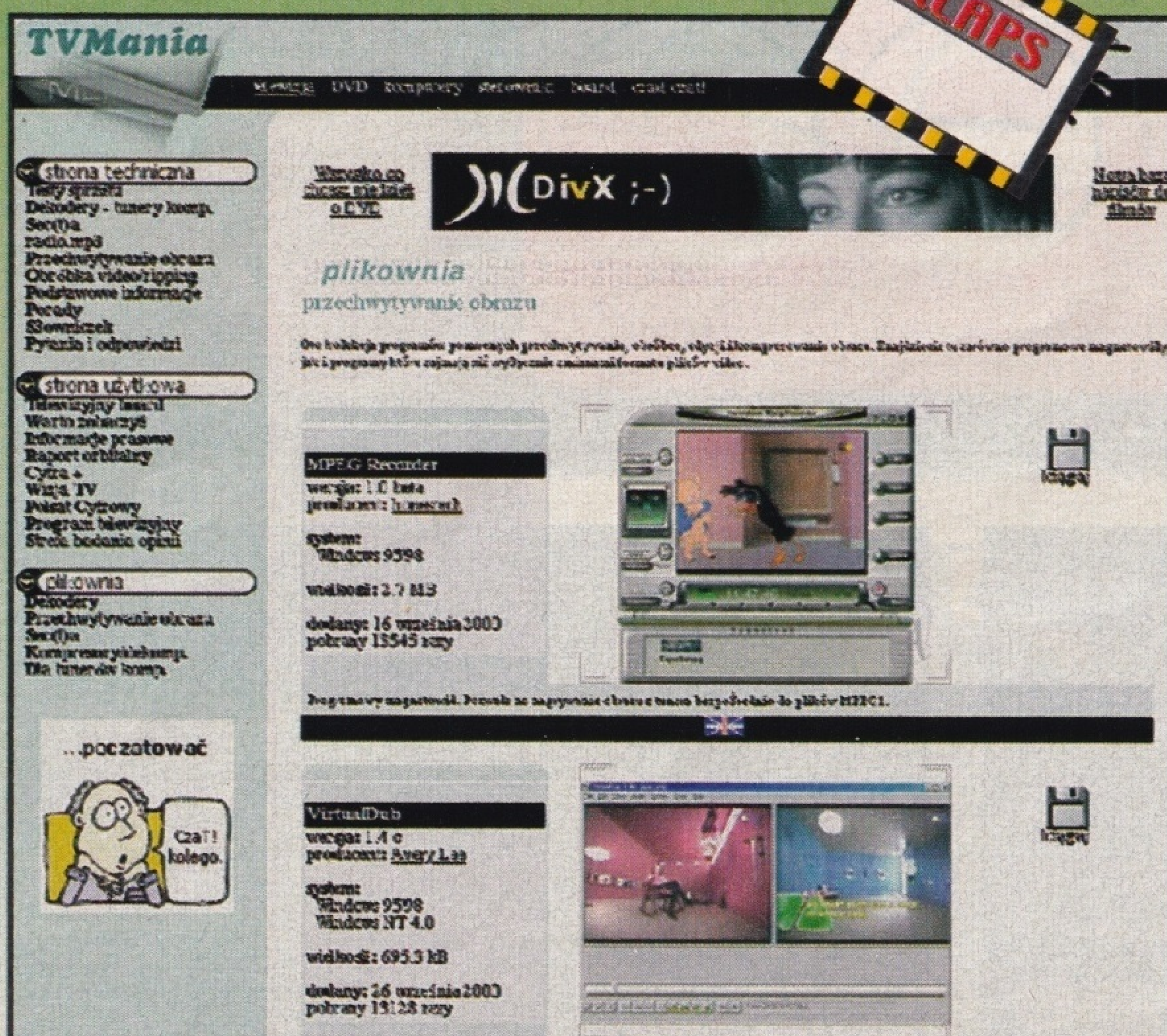
INFO

Zostań e-scenarzystą

Czego to ludzie nie wymyślą, chciałoby się powiedzieć. Były już wirtualne miasta, w których można poruszać się pod postacią wybranego bohatera, teraz przyszła moda na internetowe e-opery mydlane. Część z nich to po prostu zbiór wszystkich odcinków przygotowanej na potrzeby Sieci serii. Są jednak i takie miejsca, gdzie można dorzucić do fabuły coś od siebie. Polecamy:
http://www.dslink.net/currents/
http://www.itsyourmovie.com/
http://www.crimescene.com/index.html
Znajomość angielskiego wymagana!

Tekst: Michał Studniarek, Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H. Bauer

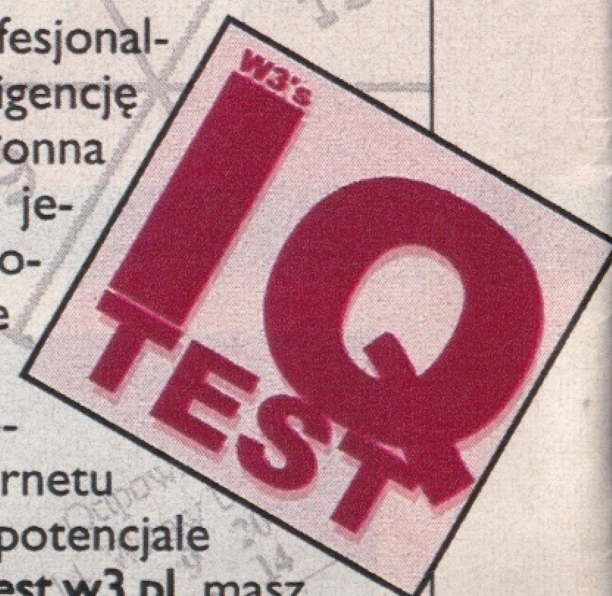
Dla telemaniaków
www.tvmania.pl



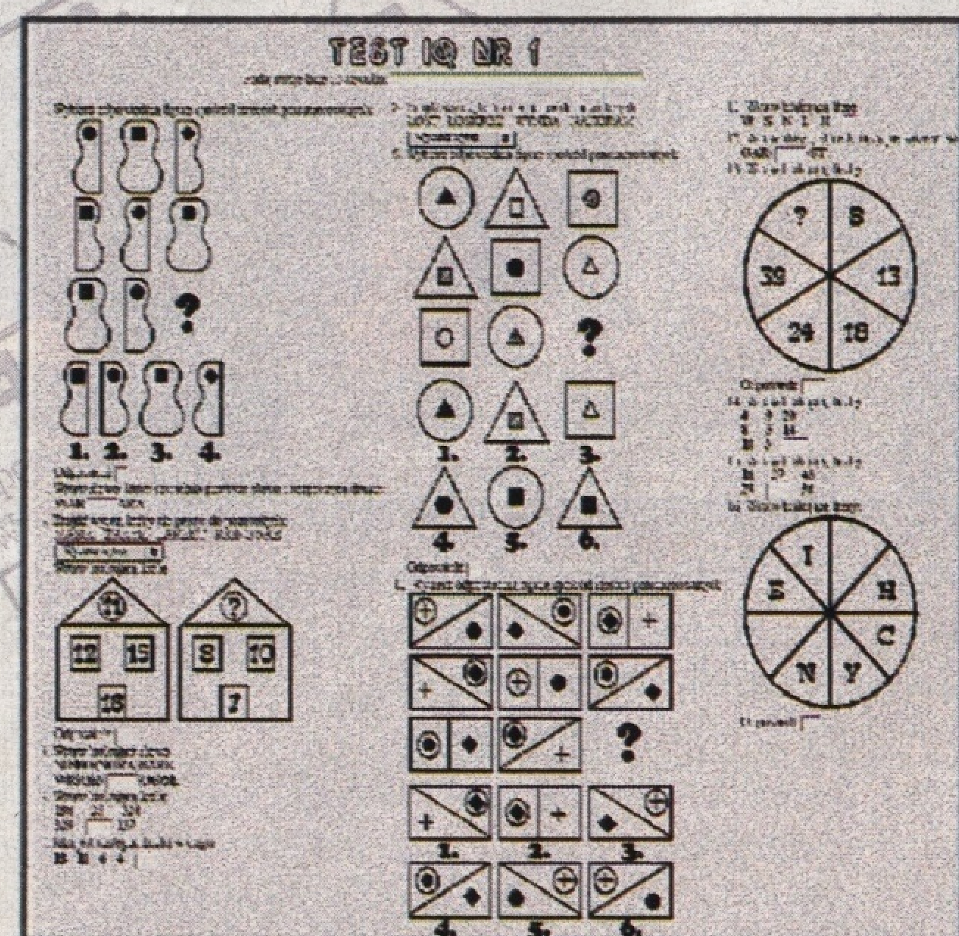
Jeżeli masz w swoim PC kartę telewizyjną lub tuner radiowy, to obowiązkowo powinieneś zajrzeć na **www.tvmania.pl**. Twój Vortal Medialny to strona stworzona z myślą o wszystkich komputerowych telemaniakach. Znajdziesz tu dużo programów do oglądania, obrabiania i dekodowania, słowem: do wszystkiego, co można zrobić z sygnałem telewizyjnym. Oprócz tego zamieszczono tu testy sprzętu, opinie fachowców oraz najświeższe nowinki ze świata przemysłu telewizyjnego.

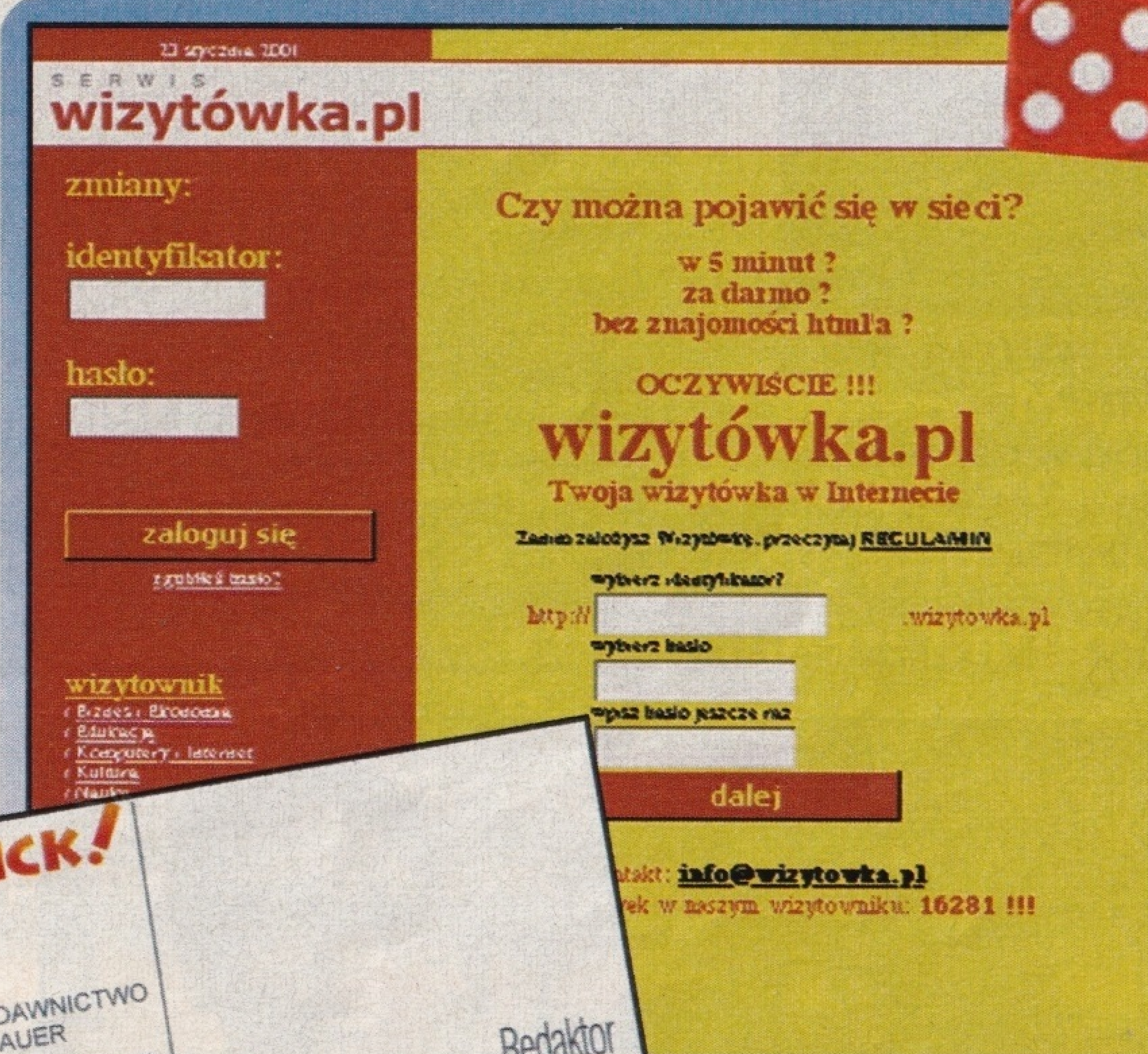
Autorzy nie zapomnieli również o programie telewizyjnym wielu stacji, czacie i liście dyskusyjnej. TVM to najlepsze miejsce w polskiej Sieci, gdzie udało się połączyć telewizję z Internetem.

Sprawdź się!
www.iqtest.w3.pl



Przeprowadzenie profesjonalnych testów na inteligencję to sprawa czasochłonna i często kosztowna. Jeżeli jesteś ciekaw swojego IQ (ilorazu inteligencji), a nie masz ochoty oddawać się w ręce psychologa, to powinieneś skorzystać z Internetu i przekonać się o swoim potencjale umysłowym. Na **www.iqtest.w3.pl** masz do dyspozycji trzy testy do samodzielnego wykonania. Program umieszczony na stronie sam obliczy twoją inteligencję i po przeprowadzeniu testów być może powie: Wspaniale, Twój IQ=237, jesteś geniuszem! Jeżeli jednak nie poszło ci najlepiej, nie przejmuj się, o wynikach nikt przecież nie musi się dowiedzieć.





Nie chowaj się!
www.wizytowka.pl

Jeżeli jesteś początkującym internautą i terminy takie jak HTML czy JavaScript mówią ci mniej więcej tyle, co zaklęcia czarnej magii, a mimo to bardzo chciałbyś mieć własną stronę WWW, to zajrzyj na **www.wizytowka.pl**. „Wizytówka" powstała właśnie z myślą o tobie. Dzięki niej nie musisz znać żadnego języka programowania, aby zaistnieć w Sieci. Tworzenie własnej strony zostało tutaj uproszczone do minimum. Proces konstrukcji jest w pełni zautomatyzowany i nie trwa dłużej niż 5 minut. Wystarczy wypełnić odpowiednie formularze i już strona gotowa. „Wizytówka" ma wiele zalet, ale największą jest chyba to, że te wszystkie dobrodziejstwa są dostępne zupełnie za darmo.

Twój własny czat
www.polchat.pl

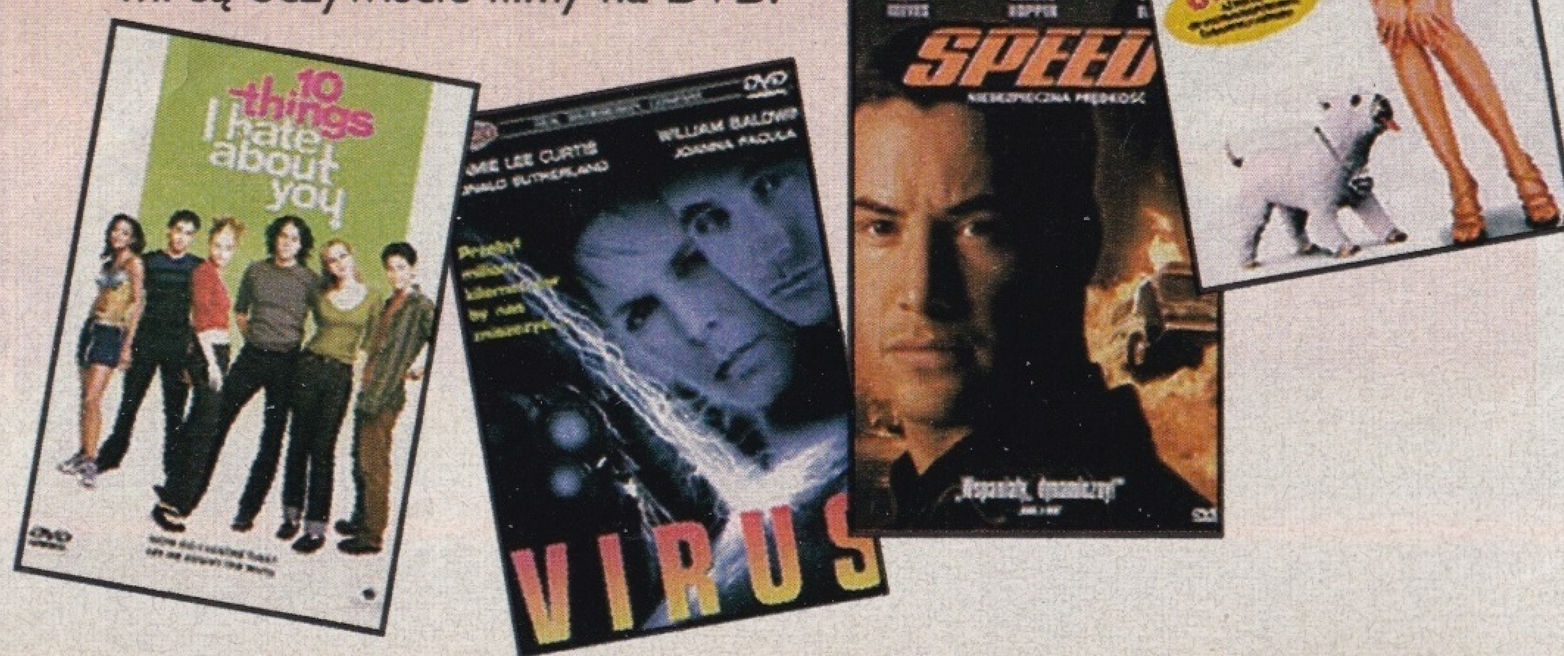
Jeżeli chciałbyś, aby twoja strona domowa była bardziej atrakcyjna, powinieneś postarać się o własny czat, taki na przykład, jaki ma Wirtualna Polska albo Onet. Dzięki takiemu programowi będziesz mógł gawędzić ze wszystkimi internautami, którzy zechcą odwiedzić twoją superstronę. Czat – to brzmi dumnie, ale myślisz pewnie, że bardzo trudno skonstruować i wstawić na stronę taką zabawkę. Otóż nie! W witrynie **www.polchat.pl** znajdziesz darmową usługę polegającą na umieszczaniu na stronach programów napisanych w języku Java, umożliwiających czatowanie. Obsługa i instalacja programu jest prawie tak prosta, jak wstawienie zwykłego obrazka, ale efekt nieporównanie ciekawszy. Zaskocz swoich znajomych i zainstaluj na swojej stronie taki program, a wszyscy na pewno padną z wrażenia!



Wszystko o DVD
www.dvd.com.pl



Na stronie **www.dvd.com.pl** znajdziesz wszystko, co o DVD chcesz i powinieneś wiedzieć, ale boisz się zapytać. Oprócz recenzji setek filmów, które od razu można zamówić i kupić przez Internet, masz tutaj obszerny dział o sprzęcie (co kupić i dlaczego) oraz koderach, dekoderach i driverach (czyli programach, bez których niczego nie zobaczysz). Za pośrednictwem FTP-u można bezpłatnie skopiować niektóre z omawianych programów. Filmy pogrupowane są według następujących kategorii: Film Polski, Muzyka i Od lat 18. Serwis jest przejrzysty i dobrze zorganizowany. Do tego na stronie zawsze czekają konkursy, w których nagrodami są oczywiście filmy na DVD.



Tekst: Alexander „Alex" Winciorek, „Eeyore" materiały graficzne: Archiwum Wydawnictwa Bauer, Wirtualna Polska

Coś dla żądnych wiedzy
http://eduseek.ids.pl

Eduseek jest internetowym przewodnikiem po polskich stronach edukacyjnych. Jego szczególną zaletę stanowi to, że strony dodawane do katalogu są weryfikowane i układane według czytelnych dziedzin (Astronautyka, Ekologia, Informatyka, Języki obce, Matematyka, Literatura, Wiedza obywatelska itd). Dzięki temu internauta nie błądzi wśród wielu przypadkowo dobranych odnośników i ma pewność, że w dziale Biologia nie znajdzie wiadomości o gwoździach. W katalogu nie ma stron niecenzuralnych i można go spokojnie polecić również najmłodszym użytkownikom Sieci. Ponadto w dziale FTP znajdziesz najciekawsze oprogramowanie edukacyjne w języku polskim, które możesz za darmo ściągnąć na własny komputer.



Tytus Powraca
www.tytus.wp.pl



Kto nie zna zwariowanego małpiszona? Dla miłośników kultowego już komiksu o przygodach Tytusa, Romka i A'tomka mamy wspaniałą wiadomość. Kolejne odcinki o tym sympatycznym, acz sprawiającym problemy przy uczłowieczaniu, szympansie możesz przeczytać w Sieci! Co tydzień nowe odcinki. Już dziś proponujemy ci lekturę Księgi XXVI i wyprawę do Krainy Mlekiem i Miodem Płynącej. Tytusa porywa wielka fala śmietany...

Po emocjach związanych z komiksem można wysłać maila do Papcia Chmiela lub wziąć udział w głosowaniu na Księgę Przygód wszech czasów. Na razie prowadzi Księga XI: Ochrona zabytków, gdzie Tytus, Romek i A'tomek podróżują... żelazkiem. To co, spotkamy się w komiksie?!

Chcesz pojechać tam, gdzie jest więcej śniegu?

NAJLEPSZE STRONY WWW – AUSTRIACKIE KURORTY

www.soelden.at ★★★★★★

www.mayerhofen.at ★★★★★☆

www.badhofgastein.at ★★★★★☆

www.kirchberg.at ★★★★☆☆

www.zellamsee.at ★★★★☆☆

Ufoludki są wśród nas
http://iufomrc.com



O tym, że ufoludki istnieją, nie trzeba nikogo przekonywać. Pozaziemskie stworki dzielą się zasadniczo na dwa gatunki. Przyjazne istoty z gatunków marsjańsko-melmackich, do których należą E.T. i Alf, oraz wrogie potwory zamierzające podbić Ziemię i stworzyć tutaj swoją kolonię. Te ostatnie nieprzyjazne zamiary realizują na razie tylko w showbiznesie i występują w filmach takich jak „Dzień niepodległości", „Marsjanie atakują" czy „Obcy".

Jeżeli w dalszym ciągu nie jesteś przekonany o istnieniu Obcych form życia, powinieneś odwiedzić mieszczące się w Roswell w stanie Nowy Meksyk amerykańskie muzeum UFO. A jeśli nie możesz wybrać się do Stanów, nie pozostaje ci nic innego, jak zwiedzić sławne muzeum wirtualnie. Naprawdę warto odwiedzić tę witrynę, ponieważ znajduje się tu bardzo wiele ufologicznych eksponatów. Obejrzysz tu zdjęcia istot z innych planet, filmy nakręcone amatorską kamerą i części statków kosmicznych. Dodatkową zaletą tej strony jest możliwość zakupienia za jej pośrednictwem kilku nieziemskich gadżetów.

Hulaj na desce!
www.skateboard.com

Od kilku lat skateboard zdobywa sobie coraz więcej zwolenników. W Polsce można już kupić profesjonalny sprzęt dla deskarzy, wychodzą też fachowe czasopisma, poświęcone temu tematowi. Prawdziwą skarbnicą wiedzy dla miłośnika deskorolki jest **www.skateboard.com**. Znajdziesz tu wszystko, co powinieneś wiedzieć o tym sporcie. Oprócz nowości sprzętowych są tu relacje z zawodów odbywających się na całym świecie i bardzo dużo nowinek. W dziale z poradami możesz nauczyć się wielu trudnych sztuczek. Wszystko okraszono sporą ilością zdjęć i plików wideo przygotowanych przez prawdziwych zawodowców. No to, deska pod nogi i do dzieła!

Gry na karnawał



Okazuje się, że w tanecznych grach nowego wieku nie liczy się tylko zwyczajne pląsanie. Trzeba do niego dobudować ideologię


Za Ulalą podąża zwarty i pląsający tłumek. No cóż, to się nazywa popularność

Niewątpliwie do wymyślania niesamowitych historyjek świetnie nadają się dziennikarze. **Ulala, główna bohaterka SPACE CHANNEL 5 (zresztą reporterka pewnej upadającej stacji), wcale nie musiała tym razem uganiać się za tematem.** Sam przyszedł do niej razem z inwazją na Ziemię w 25 stuleciu rasy Obcych Morolian. Ludki były na tyle przebiegłe, że postanowiły zawładnąć Niebieską Planetą, wprowadzając ludzi w hipnotyczny taniec. Skoro większość kolegów i koleżanek Ulali pląsa już w najlepsze, to szef wybrał ją do zrobienia materiału o dziwacznych Obcych. No i piękna dziewczyna wpada prosto w łapska okrutnych stworów. Hmm... Chociaż jak się lepiej zastanowić, to oni wpadają w jej wypielęgnowane rączki. Okazuje się bowiem, że Ulala potrafi poradzić sobie z pląsającym niebezpieczeństwem tak dobrze, że staje się jedyną nadzieją ludzkości.

A jaka jest w tym twoja rola? Otóż gra zasadniczo składa się z dwóch części. W jednej z nich Ulala musi naśladować taneczne ruchy Obcych. Pomylisz się o jeden raz za dużo... cóż, nie zawsze można wygrywać. W drugiej części musisz natomiast strzelać do Obcych i do ludzi (oczywiście nie takim samym promieniem). W obu przypadkach bardzo liczy się refleks, bo Obcy wcale nie zamierzają stosować wobec ciebie taryfy ulgowej. Jak pokazują elementy tańca, to robią to tak szybko, że na początku możesz łatwo się zniechęcić. Do tego, jak to w części gier tanecznych bywa, musisz tańczyć zgodnie z rytmem. Bez dobrego słuchu lepiej więc nie próbować. Jeżeli jednak przebrniesz przez trudne początki i przyzwyczaisz się do sterowania oraz wymowy Obcych, to czeka cię fajna zabawa (szkoda tylko, że całkiem krótka, ale wszystko, co dobre, szybko się kończy). Muzyka jest bardzo ładna, lokacje kolorowe i ciekawie zrobione, a sama Ulala... No cóż, wystarczy powiedzieć, że z miejsca stała się prawdziwą idolką japońskich dziewczyn (tfe, włosy na różowo).


I raz w dół, i raz do góry. A teraz strzał, strzał, strzał. No i po paskudach z Kosmosu

PC	PSX	N64	DC	A

Space Channel 5
Kosmici i U...la...la

259 zł	Sega / Lanser	1 gracz

● Wykorzystuje: VM, Vibration Pack

Grafika 5+ | Dźwięk 6 | Frajda 5+

\+ Ciekawy pomysł, ładne i wpadające w ucho melodie, kolorowa grafika, śliczna Ulala

– Na początku można mieć kłopoty ze sterowaniem, gra jest za krótka

Dlaczego Obcy nie mogą pokonać Ulali? Po prostu dlatego, że jest ona hipnotyzująco piękna, zgrabna i sprytna. Morolianie do domu! **5+**


Ulala trzyma się dobrze dopóty, dopóki nie zmaleje jej zestaw serduszek. Każdy popełniony przez ciebie błąd naraża ją na bardzo duże niebezpieczeństwo

BUST A GROOVE PSX


Rozgrywka składa się z efektownych solówek i tańca podwójnego

Ten przebój sprzed ponad dwóch lat cały czas utrzymuje się w ścisłej czołówce gier tanecznych! Tym razem nie musisz wysilać się fizycznie, ale arytmetycznie. Brzmi dziwnie? Już wyjaśniamy. **Uczestniczysz tutaj w swoistych pojedynkach tanecznych. Naprzeciw siebie stają przestawiciele różnych ras i różnych stylów.** Jest więc przypominająca lalkę Barbie dziewczyna, jest też miłośnik Elvisa, Skater i jeszcze paru innych zawodników. Kto ładniej się gibnie, ten wygrywa. A gdzie ta arytmetyka? Otóż figury wykonuje się, wciskając precyzyjnie i w odpowiedniej chwili pokazane na ekranie przyciski. Wygląda to mniej więcej tak: raz, dwa, trzy, przycisk, raz, dwa, trzy, przycisk. Im mniej się mylisz, tym twój zawodnik wykonuje ładniejsze figury (aż przyjemnie pooglądać!). Jest tylko jeden problem. **W czasie pilnowania wciskania przycisków nie można ani obserwować tancerzy, ani słuchać bardzo ładnej muzyki.** Wszystko to można zauważyć niestety dopiero wtedy, kiedy podziwia się zabawę kogoś innego.


Hopsala! Obrót i podskok z przewrotem. Zawodnicy są naprawdę świetni

SAMBA DE AMIGO



Na ekranie jest kolorowo i wesoło. Czasami zbyt przypomina to dziwny jarmark



Samba! Samba przyjacielu! I hops! Hops! Hops! Wyżej nóżki, wyżej!

Tym razem trafiłeś na idealnego przedstawiciela gatunku gier tanecznych. Tutaj nie ma żadnej filozofii, żadnej głębszej akcji czy skomplikowanego zadania do wypełnienia. Tańczysz z sympatyczną małpką w wielkim kapeluszu, która dostała makarenki (to takie instrumenty do potrząsania, możesz je obejrzeć obok na stronie) i zaczęła szaleńczy taniec (w towarzystwie kolorowego, ale też niezmiernie dziwacznego tłumu). **Zabawa polega na tym, żeby potrząsnąć makareną (lub nacisnąć odpowiedni przycisk na padzie) dokładnie w tym momencie, kiedy jeden znaczek na ekranie minie się z innym znaczkiem.** Brzmi to skomplikowanie, ale w czasie gry jej zasady łapie się błyskawicznie. Na pewno spory wpływ ma na to fakt, że wszystkie ruchy, które musisz wykonać, są dobrze dopasowane do rytmu poszczególnych piosenek. Po pewnym czasie łapiesz się na tym, że faktycznie pląsasz po pokoju (Samba!). Nie mniej ważny jest doskonały dobór melodii. Okazuje się, że do takich rytmów można dopasować tak znane utwory jak piosenka Ricky Martina, Macarena, czy Tubthumbing. Nogi naprawdę same rwą się do tańca (Samba!). **Można też wybrać sobie jeden z kilku poziomów trudności, np. na początek próbując nie zbłaźnić się przed znajomymi.** Zwykłą rozrywkę można także przerwać śmiesznymi, ale też trudnymi, minigierkami, w których trzeba wykonywać różne zadania.

Szkoda tylko, że grafika nie stoi na wysokim poziomie. Jej wykonanie nie jest może najgorsze, wszystko wygląda ładnie i bardzo kolorowo, ale za to same pomysły czasami wydają się lekko makabryczne. Np. wesołemu misiowi w czasie radosnych podskoków odrywa się główka i raz po raz wzlatuje do góry. Brrr...

Teraz dochodzimy do najważniejszego elementu SAMBA DE AMIGO. Otóż razem z płytą dostajesz specjalne makareny, które podłączasz do konsoli. Tutaj nie wystarczy rozłożyć się w miękkim fotelu i paść ze zmęczenia po naciśnięciu kilku przycisków na padzie (chociaż można też wybrać opcję rozrywki bez żadnych dodatkowych akcesoriów). Tym razem trzeba się napracować, wymachując makarenami, jak sobie życzą programiści (i ludzik na ekranie), chociaż i tak jest to o wiele mniej męczące niż np. skakanie po macie w części gier tego typu. Takie rozwiązanie okazuje się bardzo ciekawe i efektowne, tylko że ma jedną wadę. **To właśnie przez nie gra kosztuje bardzo dużo i nie każdego na nią stać.** Szkoda, bo świetnie nadaje się na karnawałowe wieczory, zwłaszcza jako rozgrywka w towarzystwie znajomych. Jej wysoka cena może jednak odstraszyć niejednego gracza, który nie jest zaciętym fanem potańcówek.



Minigierki to świetny przerywnik między kolejnymi tańcami



Element rywalizacji w potrząsaniu. Byleby się tylko nie pobić...

PC	PSX	N64	DC	A

Samba De Amigo
Małpia Samba!

ok.700 zł	Sega / Lanser	1-2 graczy

- Wykorzystuje: makareny, VM

Grafika	4	Dźwięk	5+	Frajda	4+

(+) Oryginalny pomysł, ciekawe wykonanie, gra jest prosta, ale wciągająca, makarenki

(–) Wysoka cena, koszmarne niektóre postacie, trzeba lubić ten typ gier

Pląsanie za małpą na ekranie może wydać się mało ambitnym zajęciem, ale odpręża jak nic wcześniej. Samba! **4+**

Tekst: Aleksandra Cwalina

PaRappa The Rapper

PSX

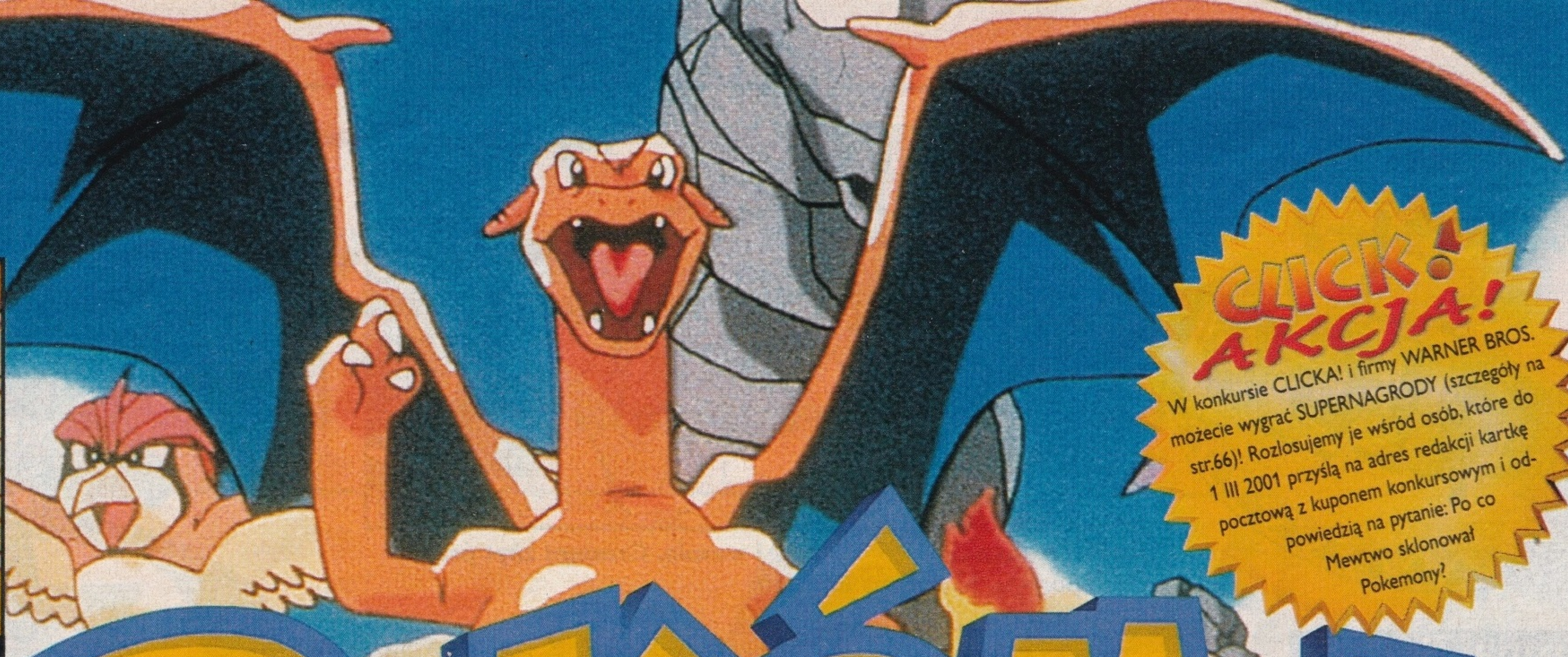
Wprawdzie sympatyczny Parappa podbił serca graczy na całym świecie już dosyć dawno, ale w dalszym ciągu uważany jest za bardzo dobrą klasykę gatunku gier tanecznych. Na punkcie sympatycznego malucha najpierw zwariowała Japonia, ale szaleństwo nie ominęło także Europy. Było to o tyle dziwne, że nie mogła już chyba powstać gra oparta na prostszym pomyśle niż ten, który wykorzystano w PARAPPIE. Wprawdzie między poszczególnymi etapami można obejrzeć animacje przedstawiające drogę miłego rapera na szczyt (a raczej szczycik) biznesu muzycznego, ale Parappa głównie tańczy. **Ty musisz mu pomóc dotrzeć do końca zabawy. Robisz to, naśladując poszczególne postaci, które śpiewają swoje piosenki.** W tej grupie znajduje się np. krowa-kierowca, karateka-cebula i żaba-sprzedawca (dobrana grupka, prawda?). Każdy z nich ma inny ulubiony styl muzyczny (np. Żaba reagge). Oni śpiewają swoje, a ty musisz ich naśladować (oczywiście wciskając w odpowiednich momentach właściwe przyciski). Można też improwizować, ale jest to wyższa szkoła jazdy. **Niestety, mimo tego że niektóre etapy gry okazały się bardzo trudne, można je było skończyć nawet w jeden dzień.**

PARAPPA odczekał się drugiej części i milionów miłośników na całym świecie. Nic dziwnego, to jedna z najbardziej sympatycznych gier, jakie kiedykolwiek wydano.


Karateka-cebula jest pierwszym nauczycielem Parrappy


Żaba prowadzi sklepik i zna się na biznesie oraz reagge






Ash i jego Pokemony stawili się na wielki turniej. Za chwilę wszystko się zacznie...

Pokémon Film Pierwszy

Pokemony – zdaje się, że wiesz już o nich wszystko. Ostatecznie, są wszędzie. Właśnie zawędrowały do kina

Daleko, daleko stąd, na tajemniczej Nowej Wyspie dzieją się dziwne rzeczy. Mieszka tam pewien dziwny jegomość, którego nikt nie zna. Wokoło zaś szaleje najstraszliwsza burza, o jakiej nie słyszeli nawet najstarsi górale. Już za kilka dni w tej mało przyjemnej scenerii dojdzie do spotkania największych trenerów Pokemonów. Na razie jednak nic nie zapowiada takich kłopotów. Ash właśnie skończył obiad i pakuje swoich milusińskich na kolejną przygodę. Wszyscy są wypoczęci, szczęśliwi... nic dziwnego, przed chwilą wrócili z wakacji.

Tak zaczyna się pierwszy film kinowy o przygodach sympatycznych Pokemonów, które wreszcie zagościły w Polsce na dużym ekranie. Ten niewinny początek to jednak dopiero wstęp do mrożących krew w żyłach wydarzeń. **Film opowiada o nietypowym pojedynku, na jaki zaprosił ludzi tajemniczy właściciel Nowej Wyspy i znajdującego się tam zamku-laboratorium. Jest nim Mewtwo – najpotężniejszy na świecie Pokemon, stworzony przez naukowców w wyniku eksperymentu genetycznego.** Ludzie, jak zwykle, zapragnęli prześcignąć naturę i z odnalezionego fragmentu DNA legendarnego Prapokemona Mew wykreowali nowego osobnika, by potem prowadzić na nim liczne i nieprzyjemne badania. Nic więc dziwnego, że obdarzony nadzwyczajną siłą fizyczną i przede wszystkim psychiczną Mewtwo zbuntował się i postanowił odkryć swoje prawdziwe przeznaczenie. A przy okazji zemścić się na ludziach, którzy chcieli uczynić z niego swoją zabawkę. Jego plan jest bardzo prosty i jeszcze bardziej szalony – chce zniszczyć stary świat i stworzyć w tym miejscu własny, podporządkowany sobie. W tym właśnie celu zaprosił na wyspę trenerów i ich Pokemony. I rozpętał przerażającą burzę... W wykonaniu zadania mają mu pomóc Pokemony-monstra, czyli dokładne kopie prawdziwych stworków, tyle tylko, że trochę „podrasowane". Doskonałe klony okazują się bowiem silniejsze, bardziej odporne na ból i przede wszystkim zaciekłe.

Jak zakończy się ta historia? Kto przejmie kontrolę nad światem? Jaką drogę wybierze ostatecznie Mewtwo? Na te pytania będziesz musiał odpowiedzieć już sam, najlepiej udając się do kina. **Dla rozgrzewki główną akcję poprzedza krótki filmik opowiadający o przygodach Pikachu na wakacjach.** Naprawdę warto popatrzeć, jak urocza żółta mysz zmaga się w pojedynku z Raichu, że aż iskry lecą. I jak Squirtle napręża każdy mięsień, by jak najprędzej dopłynąć do brzegu...

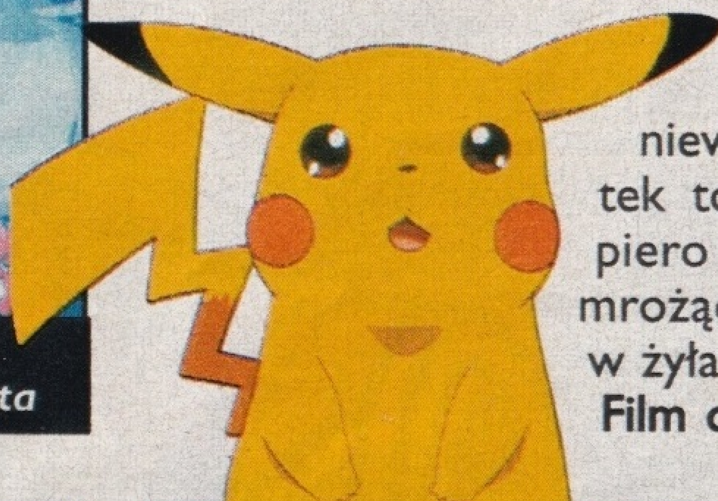
W Stanach Zjednoczonych „Pokemon: Film Pierwszy" zarobił w ciągu pierwszych pięciu dni wyświetlania „tylko" 52 miliony dolarów, bijąc na głowę wszystkie inne premiery kinowe tego okresu. A w Japonii musiano zorganizować dodatkowe projekcje! Ciekawe, czy i u nas pokemonomania sięgnie zenitu.

Pomysł 5	Animacja 4+	Akcja 5-
Pokemon: Film Pierwszy USA 1999	Premiera: 9 lutego 2001	Od lat 0

www.pokemonthemovie.com

Pokemony wkraczają triumfalnie na duży ekran. Zdaje się, że teraz nic już ich nie powstrzyma — **5-**


Straszliwa walka Mew i Mewtwo na śmierć i życie zdecyduje o losach świata




Chyba żartujesz, ty wielgachna mycho?! Już my ci pokażemy!


Hej! Pikachu! Może urządzimy mały pojedynek?


Na rodzinnej fotografii pojawiło się kilka znanych Pokemonów

BLAIR WITCH 2
KSIĘGA CIENI


Okolica lasów Blair kryje straszną tajemnicę, nic więc dziwnego, że szeryf nie próżnuje

Jesienią 1994 roku troje studentów z Montgomery College: Heather Donahue, Joshua Leonard i Michael Williams, kręciło w lasach Black Hill dokument o legendarnej wiedźmie z Blair. Wkrótce przepadli bez wieści. Ekipy ratunkowe nie trafiły na ich ślad, odnajdując jedynie nagrane przez nich taśmy. Grupka amatorów montuje je i w 1999 roku „Blair Witch Project" wchodzi na ekrany kin. Z miejsca staje się olbrzymim przebojem.

Dzięki niemu lasy Blair przeżywają prawdziwą inwazję turystów. Wszyscy chcą zobaczyć legendarne miejsce, chcą zrobić sobie zdjęcie na Coffin Rock i zapolować na czarownicę. Wśród nich jest Kimberly Lynn Diamond, młoda, niezwykle inteligentna dziewczyna, która miała problemy ze sobą i spędziła kilka lat w poprawczaku. To za jej namową trójka przyjaciół odpowiada na ogłoszenie Jeffa Pattersona z Burkitsville, doświadczonego przewodnika, który wychował się w rejonie Black Hill.

Choć to ranek, potwory nadal straszą

Z pierwszym promieniem słońca grupa wyrusza w las. Rozbijają obóz tuż obok ruin domu Rustina Parra. Tam spędzają noc. Rano okazuje się, że nie pamiętają, kiedy zasnęli.

Polowania na czarownice są obecnie w modzie. Coffin Rock przeżywa prawdziwe oblężenie. A Złe nie śpi...

Nie wiedzą też, co robili przez ostatnich kilka godzin. Przerażeni wracają do Burkitsville, by w niszczejącym magazynie zastanowić się nad tym, co się stało. I wówczas zaczynają dziać się rzeczy jeszcze dziwniejsze – słychać np. dziwny płacz niemowląt. To wiedźma Blair przypomina o swej obecności!



„Blair Witch 2: Księga cieni" jest kontynuacją wielkiego przeboju z 1999 roku. Zrealizowano go w profesjonalnych warunkach, za kilkadziesiąt razy większe pieniądze niż część pierwszą. Dlatego też cała historia straciła ów charakterystyczny posmak autentyzmu i stała się zaledwie jeszcze jednym horrorem goszczącym na polskich ekranach. Przyznaj jednak, że zapowiada się on bardzo ciekawie! Tym bardziej, że na rok 2002 zaplanowano premierę „Blair Witch Prequel", którego akcja ma się toczyć przed wydarzeniami znanymi z pierwszej części filmu.


Bohaterowie filmu postanawiają przeżyć wielką przygodę. Nie wiedzą, co ich czeka...

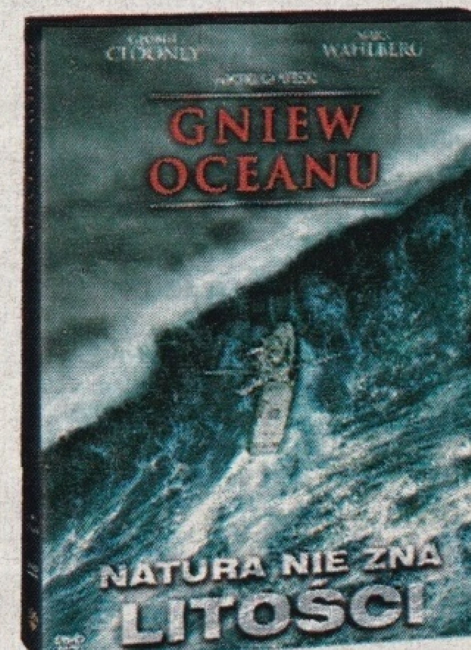
CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy SPI INTERNATIONAL możecie wygrać filmowe gadżety z Blair Witch Project 2! Rozlosujemy je wśród osób, które do 1 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile ma powstać filmów z serii BWP?

NA KASETACH


Załoga „Andrea Gail" właśnie wychodzi w morze na spotkanie ze sztormem-gigantem

GNIEW OCEANU

Gloucester w stanie Massachusetts to senna wioska rybacka. Wyprawy na połów ryb stanowią główne zajęcie jej mieszkańców. Niestety, nie wszystkim sprzyja szczęście. Załoga kutra „Andrea Gail" już od wielu tygodni nie może trafić na dobre łowiska i zarobić na życie. Dlatego jego kapitan Billy Tyne (w tej roli George Clooney znany z filmu „Co z oczu, to z serca" i „Złoto pustyni") postanawia zaryzykować i wypłynąć daleko w morze, by tam wreszcie złowić upragnione ryby. Nawet nie przypuszcza, że za chwilę rozszaleje się najstraszliwszy huragan, o jakim nikomu w tej okolicy nie śniło się nawet w najgorszych koszmarach... Co było dalej, dowiesz się już niedługo, bo kinowy przebój ukazał się właśnie na kasetach i DVD. Od 15 lutego możesz dostać go w wypożyczalni, a 23 marca kupić. Na pewno nie pożałujesz, bo jest to trzymający w napięciu dobry filmem akcji. Uważaj, sztorm nadciąga!




George Clooney nawet wisząc na bomie prezentuje się wspaniale

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy WARNER HOME VIDEO możecie wygrać 5 kaset wideo z filmem „Gniew Oceanu"! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się kuter Billa?

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, „Eeyore"; Zdjęcia: Warner Bros., SPI, Warner Home Video, Archiwum Wydawnictwa H.Bauer

NEWS TELEGRAM

Gladiator okazał się jednym z najbardziej kasowych filmów 2000 roku. W Polsce zobaczyło go grubo ponad milion widzów. Nic więc dziwnego, że po kinowy przebój sięgnęli producenci gier komputerowych. Gra „Gladiator" pojawi się na rynku jeszcze w tym roku. Prawdopodobnie będzie to siarczysta bijatyka – jednak jak na razie producenci nie chcą zdradzić na temat zbyt wielu szczegółów.



Były prezydent USA, Bill Clinton, otrzymał propozycję zagrania samego siebie w 20. części przygód Jamesa Bonda – „Beyond the Ice". Film znajduje się na razie w fazie przedprodukcyjnej. Wiadomo, że wejdzie na ekrany w listopadzie 2002 roku i będzie pożegnaniem Pierce Brosnana z serią. Powstanie też gra komputerowa pod tym samym tytułem.

news telegram • news telegram • news telegram

ANGLICY NARZEKAJĄ
Użytkownicy Internetu w Wielkiej Brytanii skarżą się na... za wysokie ceny dostępu do Sieci. Posiadacze szybkiego łącza stałego muszą płacić miesięcznie około 40 funtów (około 240 zł). Francuzi wydają na ten sam cel około 37 funtów, Amerykanie 32, a Niemcy około 30 (180 zł). Jak widać, rodzimy SDI nie jest najdroższy, bo 160 złotych to tylko około 26 funtów, trzeba jednak pamiętać, że zagraniczni operatorzy oferują szybsze łącza i są bardziej dostępni dla swoich klientów.

WINDOWS 3D?
Microsoft przygotowuje się do całkowitej przebudowy wyglądu przyszłych okienek. Tradycyjny pulpit ma zastąpić trójwymiarowy interfejs. Na szczęście dla bardziej konserwatywnych użytkowników przewidziano możliwość przywrócenia zwykłego widoku.

JAMES BOND Z KOMÓRKI
Jedna z firm telekomunikacyjnych w USA wpadła na oryginalny pomysł uprzyjemnienia życia swoim klientom. Od niedawna osoby odsłuchujące pocztę głosową lub korzystające z automatycznego systemu udzielania informacji są witane głosem.... agenta 007. A wszystko za sprawą Rogera Moore'a, który udostępnił (za odpowiednią opłatą) swój charakterystyczny głos operatorowi Blue Silicon.

INTERNET EXPLORER 6
Przez kilkanaście godzin w Sieci była dostępna wersja próbna („preview") najnowszej przeglądarki Microsoftu. Program został udostępniony bez zgody firmy i dlatego równie szybko jak się pojawił, zniknął z serwerów.

GRY SEGI DLA MOTOROLI
Już niedługo użytkownicy nowych modeli telefonów firmy Motorola będą mogli bawić się grami przygotowanymi specjalnie dla nich przez Segę. Urządzenia będą mogły przechowywać w pamięci kilka gier oraz ściągać z Sieci nowe wersje programów. Na razie Sega przygotowała tylko jeden tytuł – Borkov Puzzle.

Żegnaj, Sego?

Koniec ery Dreamcasta...

Niestety, potwierdziły się ponure spekulacje dotyczące wycofania się firmy Sega z produkcji popularnej konsoli do gier Dreamcast. Firma po prostu nie wytrzymała konkurencji z najnowszym produktem Sony: PS2. Obecnie rozpoczyna się wyprzedaż zapasów magazynowych, a cena urządzenia w USA zostanie obniżona do około 100$ (400 zł). Niedługo ma się też zakończyć produkcja konsol. Na wieść o tym wiele firm oświadczyło, że nie zamierza wydawać części nowych gier na tę platformę. Jeszcze niedawno mówiono o 100 nowych tytułach, teraz już tylko o 30.



A co będzie dalej z Segą? Firma prawdopodobnie zajmie się produkcją gier dla Xbox'a, GameCube'a i GameBoy Advance. Wiadomo też, że przygotuje dla PS2 Virtua Fightera 4. I najważniejsze – duch Dreamcasta zostanie zachowany w... multimedialnych przystawkach do tv (tzw. set-top-boxy) oraz w planowanej karcie dla PC.

Podsłuchane

INTERNET W TP S.A.
Jak się nieoficjalnie dowiedzieliśmy, Telekomunikacja Polska S.A. zamierza wprowadzić nową usługę dostępu do Internetu pod nazwą Neostrada. Projekt zakłada szerokopasmowy dostęp kablowy z wykorzystaniem modemów ADSL (asynchronicznego cyfrowego łącza abonenckiego) o przepustowości od 256 kbps do 2 mbps. Niezbędne urządzenia (zamontowane, jak głosi plotka, już w 10 centralach w Warszawie) dostarcza firma Siemens. Niestety, korzystanie z nowej usługi raczej nie będzie tanie. Co prawda założenie łącza będzie kosztowało podobno tylko 100 zł, ale najtańszy abonament aż 300 zł. Pierwsze podłączenia użytkowników przewidywane są na koniec marca 2001. Dodatkowe informacje już wkrótce na stronie www.neostrada.pl

AWARIE W MICROSOFCIE
Kolejny raz w ciągu jednego tygodnia serwery Microsoftu odmówiły współpracy. Tym razem w wyniku ataku hakerów przestała działać strona główna korporacji oraz serwisy MSN.com, Expedia.com, Carpoint.com i Encarta.com. Przed kilkunastoma dniami internauci też nie mogli skorzystać z serwerów Microsoftu, bo jeden z pracowników pomylił się przy konfiguracji urządzeń.

POMARAŃCZOWA IDEA
Grupa Orange, część France Telecom, przejmuje kontrolę nad PTK Centertel oraz siecią Idea. Dla klientów będzie to najprawdopodobniej oznaczać zwiększenie liczby dostępnych usług oraz ujednolicenie cen za połączenia roamingowe (z zagranicy). Jednym z celów Orange jest też stworzenie Sieci ogólnoeuropejskiej łączącej usługi sieci komórkowej z Internetem.

Nowy telefon Motoroli

Przyszła pora na TimePort 250

Motorola Polska wprowadziła do sprzedaży nowy model trójzakresowego telefonu komórkowego. TimePort 250 pracuje zarówno w zakresie GSM, jak i DCS (900, 1800, 1900 MHz), co pozwala na używanie go w sieciach europejskich, azjatyckich oraz amerykańskich.

Nowy produkt Motoroli posiada bardzo wiele dodatkowych funkcji, między innymi cyfrowy minidyktafon, pamięć 300 numerów telefonów, przeglądarkę WAP oraz system powiadamiania wibracyjnego. Dla żądnych gadżetów użytkowników przygotowano funkcję sterowania głosem pracą aparatu, port podczerwieni, modem, kalkulator, budzik i wysyłanie melodii poprzez wiadomości SMS.



Grający Mac

SoundBlaster dla Macintosha

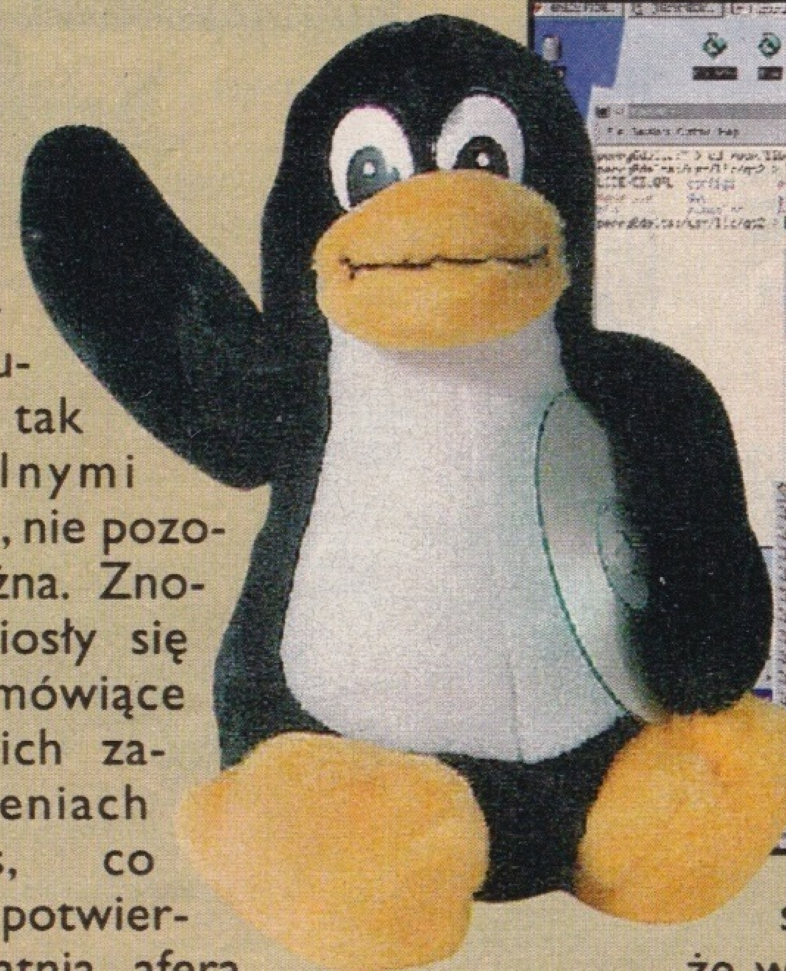
Creative Labs przygotowuje pierwszą w historii komputerów kartę dźwiękową dla komputerów firmy Apple. Posiadacze Maców dostaną całkiem nowe urządzenie przypominające trochę SoundBlastera Live! Platinum, pozbawionego jednak panelu kontrolnego LiveDrive II.

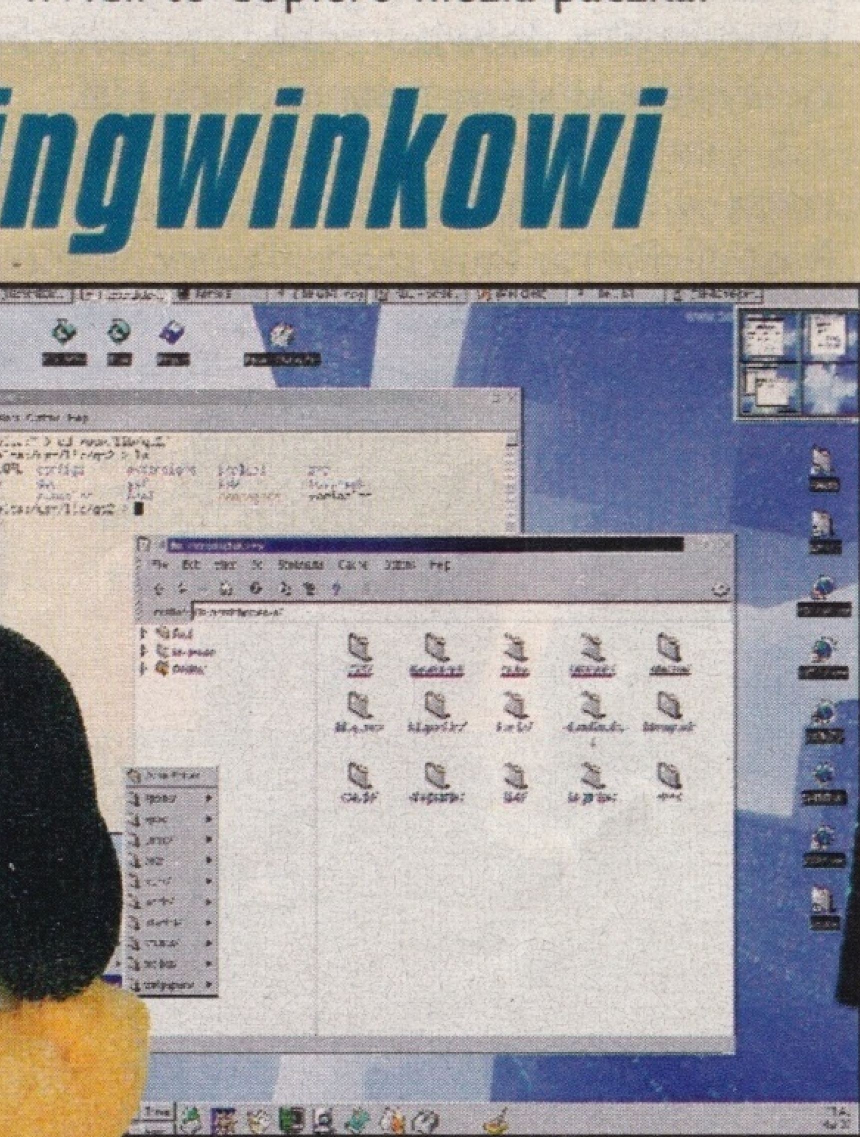
Dotychczasowe możliwości muzyczne Maca nie powalały nikogo na kolana, ale nie były też aż tak marne. Jednak teraz Apple najwidoczniej postanowił zrobić kolejny krok naprzód. Cóż, SoundBlaster Live! oraz GeForce nVidii to dopiero niezła paczka!

Wielka batalia przeciwko pingwinkowi

Czy Microsoft pozbędzie się Linuxa?

Nie od dzisiaj wiadomo, że coraz popularniejszy (i do tego darmowy) system Linux stanowi nie lada wyzwanie dla koncernu Microsoft. Jak bowiem skutecznie sprzedawać systemy z rodziny Windows 2000, gdy użytkownicy chowają głęboko portfele i korzystają z bezpłatnych rozwiązań? Nic więc dziwnego, że firma Billa Gatesa rozpoczęła oficjalną kampanię przeciwko programom spod znaku pingwinka. Na początek jeden z przedstawicieli koncernu stwierdził, że „systemy tego typu nie mają żadnej większej wartości, a najnowszy Linux 2.4 nie nadaje się do stosowania w biznesie". Kolejna wypowiedź była jeszcze brutalniejsza. „Firmy pracujące z Linuxem czeka w przyszłości bardzo niemiłe rozczarowanie, a nawet groźba upadku".





Tymczasem linuxowa społeczność, oburzona tak absurdalnymi zarzutami, nie pozostała dłużna. Znowu podniosły się głosy mówiące o kiepskich zabezpieczeniach Windows, co zdaje się potwierdzać ostatnia afera z awarią serwerów WWW Microsoftu. Przypomniano też, że poparcie dla Linuxa zapowiedzieli tacy giganci jak Intel i SGI. Bez względu na wynik tych słownych potyczek faktem jest, że walka toczy się o grube pieniądze – w końcu dużo firm musiałoby używać produktów Microsoftu, gdyby nie ten mały, sprytny pingwinek. A więc huzia na Józia?

news telegram

■ nVIDIA CORAZ BLIŻEJ

Już za parę dni powinny trafić do sklepów karty graficzne z najnowszymi układami nVidii NV-20. Do walki o klienta szykują się firmy Asus oraz Leadtek, a cena kart powinna kształtować się w granicach 3000 zł.

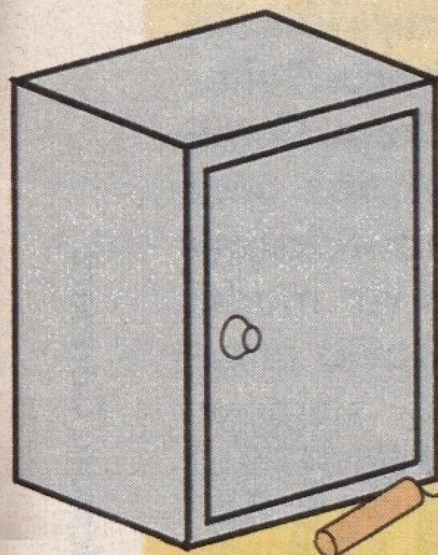
■ SPOSÓB NA RACHUNKI...

W Niemczech abonenci telefonów komórkowych oraz stacjonarnych już wkrótce będą mogli zapomnieć o stresie związanym z wysokimi rachunkami. Każdy z operatorów ma obowiązek wprowadzić informację (np. poprzez SMS) o zbliżaniu się rachunku do określonej przez klienta wysokości. Możliwe będzie też opłacenie „z góry" wybranej liczby rozmów.

Hakeriada

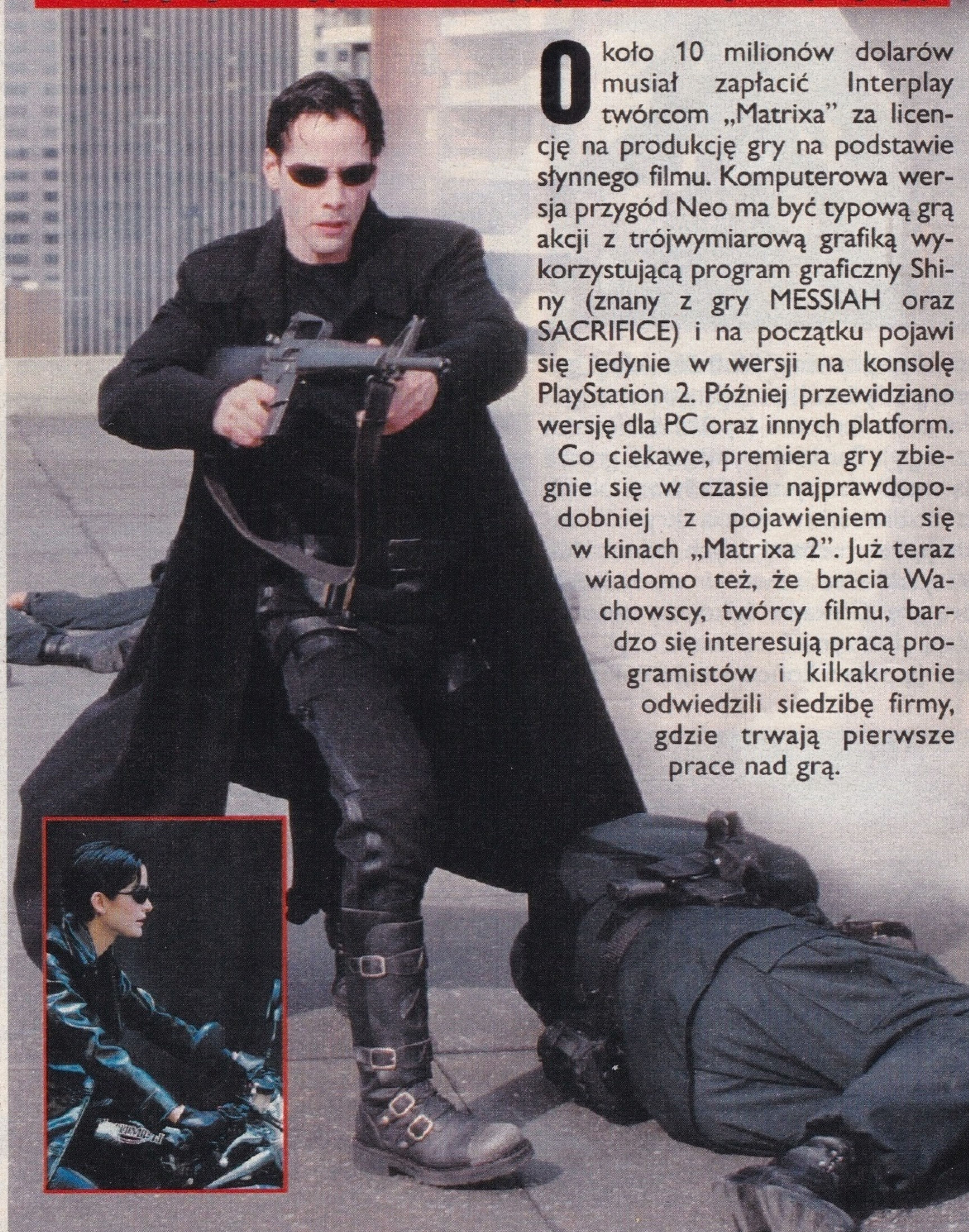
Najlepsi włamywacze w akcji

Niektórzy starają się za wszelką cenę łapać hakerów, inni natomiast urządzają dla nich konkursy. W styczniu rozpoczął się międzynarodowy konkurs OpenHack III. Te nietypowe zawody polegają na pokonaniu systemu zabezpieczeń PitBull. Osoba, która jako pierwsza włamie się do komputera i oszuka program, wygra niebagatelną sumę 50000 dolarów. Całe przedsięwzięcie ma na celu poprawienie błędów w systemach zabezpieczających, aby były one doskonałe. Oczywiście jest to marzenie, bo jeszcze nikomu nie udało się stworzyć systemu bezpiecznego w 100%. Twórcy PitBulla też wiedzą, że ich system nie jest doskonały i prędzej czy później ktoś go złamie, choć na razie nikomu się to nie udało. Organizatorzy twierdzą, że na zawodach i tak nie pokażą się najlepsi „włamywacze". Z prostej przyczyny: po pokonaniu systemu zwycięzca musi powiedzieć, jak tego dokonał i podać swoje dane. A kto lubi zdradzać swoje tajemnice? Część zawodników obawia się też, że sława uniemożliwi im anonimowe włamywanie się na ulubione serwery...



MATRIX NADCHODZI

Interplay wydał majątek na licencję, programiści już się szykują



Około 10 milionów dolarów musiał zapłacić Interplay twórcom „Matrixa" za licencję na produkcję gry na podstawie słynnego filmu. Komputerowa wersja przygód Neo ma być typową grą akcji z trójwymiarową grafiką wykorzystującą program graficzny Shiny (znany z gry MESSIAH oraz SACRIFICE) i na początku pojawi się jedynie w wersji na konsolę PlayStation 2. Później przewidziano wersję dla PC oraz innych platform.

Co ciekawe, premiera gry zbiegnie się w czasie najprawdopodobniej z pojawieniem się w kinach „Matrixa 2". Już teraz wiadomo też, że bracia Wachowscy, twórcy filmu, bardzo się interesują pracą programistów i kilkakrotnie odwiedzili siedzibę firmy, gdzie trwają pierwsze prace nad grą.

Najlepsze gry konsolowe

Wszyscy kochają porównania, my także!

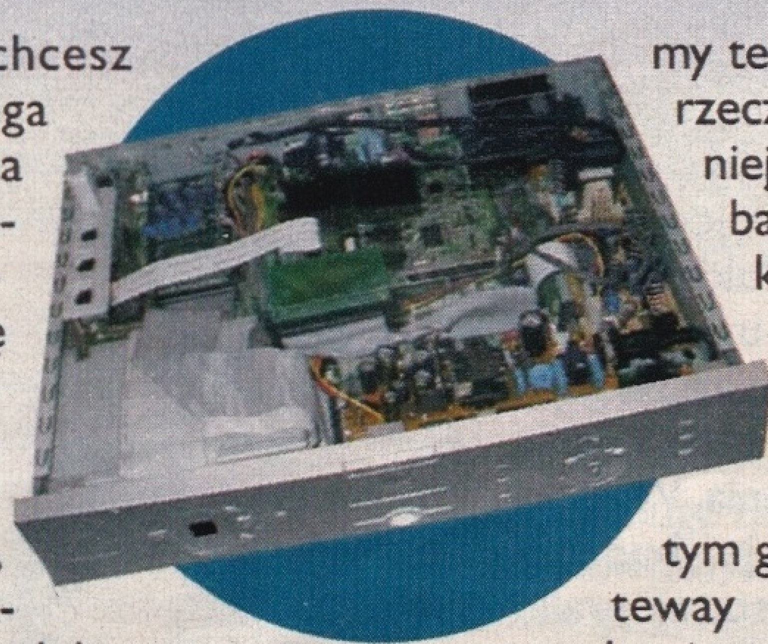
W bardziej cywilizowanych krajach (czyli takich, gdzie istnieje kilkadziesiąt firm oferujących oprogramowanie) bardzo modne są wszelkiego typu rankingi największych przebojów. Nam udało się dotrzeć do listy najlepiej sprzedających się tytułów konsolowych. Zobaczcie, co najczęściej kupowali gracze w Stanach Zjednoczonych w styczniu 2001.

ZŁOTA DZIEWIĄTKA

1. Pokemon Silver / GBC
2. Pokemon Gold / GBC
3. Tony Hawk's Pro Skater / GBC
4. Ready 2 Rumble Boxing / N64
5. Winnie Pooh 100 Acre Wood / GBC
6. Metropolis Street Racer / Dreamcast
7. Mario Tennis / GBC
8. Tony Hawk's Pro Skater / PSX
9. Driver 2 / PSX

Sega + Pace: oto nasze nowe dzieło

Nie przypomina Dreamcasta, ale „chodzą" na nim gry!



Jeśli nadal nie chcesz uwierzyć, że Sega naprawdę zmienia zakres swojej działalności, może ta wiadomość zdoła cię przekonać.

Firma Pace zaprezentowała właśnie nowe wcielenie Dreamcasta, set-top-box Games Gateway, który jest produkowany w porozumieniu z Segą. Urządzenie to, pozwalające oglądać filmy oraz programy telewizyjne, oferuje też rzecz dla graczy najważniejszą – możliwość zabawy w typowe gry konsolowe. Podczas specjalnej prezentacji wybrańcy mogli zapoznać się bliżej z tym niesamowitym gadżetem. Games Gateway trochę przypomina tradycyjny odtwarzacz wideo i ma elegancką, srebrno-szarą obudowę. Do podłączenia go do telewizora służy złącze S-VHS lub antenowe, a wewnątrz obudowy schowano 40GB dysk twardy. To na niego będzie można nagrywać programy tv (urządzenie może działać jako wideo, które pozwala jednocześnie nagrywać audycje z dwóch programów). Ponadto można będzie jednocześnie grać i oglądać TV (w wydzielonym okienku na ekranie). Twórcy Games Gateway zaproponują też dostęp do płatnych kanałów telewizyjnych. Urządzenie, które prawdopodobnie trafi do sklepów za rok, ma kosztować około 2400 złotych.

ZE ŚWIATA



Groźne gry

Amerykańscy senatorowie biją na alarm! W specjalnie przygotowanym raporcie ostrzegają przed zagrożeniami wynikającymi z grania w coraz brutalniejsze gry. Dzieciaki w USA coraz chętniej sięgają po gry, w których obficie leje się krew i, co gorsze, również na ulicach oraz w szkole zachowują się jak ich ulubieni bohaterowie. Według psychologów równie niebezpieczne jest to, że gry mają coraz lepszą grafikę, przez co stają się zbyt realistyczne, a to powoduje, że część nałogowych graczy przestaje odróżniać rzeczywistość od komputerowej fikcji.

Znaczki bez lizania

W Wielkiej Brytanii nastąpiła wielka rewolucja na pocztach. Istniejące od ponad 160 lat znaczki pocztowe, które przed naklejeniem na kopertę należy polizać, zostaną zastąpione nowoczesnymi, samoprzylepnymi. Najzabawniejsze jest jednak tłumaczenie przyczyny zmian, prezentowane przez władze poczty. Jak bowiem wyliczono, lizanie znaczków powoduje... nadwagę! Jeden polizany znaczek to 5.9 kalorii. Przy dużej liczbie korespondencji można w ten sposób nawet „zjeść" tyle kalorii, ile zawiera spory obiad...



Cóż, każdy radzi sobie, jak potrafi. My tylko przypominamy znajomym z Anglii, że istnieją też znane od parunastu lat automaty stemplujące. Wystarczy wrzucić monetę i włożyć kartkę pocztową lub kopertę. Szybko, nowocześnie, bez lizania i walczenia z naklejkami.

Kto jest szpiegiem?

Jesienią zeszłego roku miały miejsce włamania do serwerów firmy Microsoft. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że tym razem przestępcy działali na zlecenie nieznanego jeszcze pracodawcy. W komputerach firmy znaleziono ukryte programy (tzw. konie trojańskie), które miały wykradać hasła dostępu oraz inne tajne dane i wysyłać je Siecią... Detektywi FBI stwierdzili, że ślady włamywaczy prowadzą w dwa miejsca: do Sankt Petersburga w Rosji oraz do Chin.

Wpadka w Davos

Uczestnicy ostatniej konferencji Światowego Forum Gospodarczego w Davos również padli ofiarą hakerów. Nieznani sprawcy włamali się do systemu komputerowego konferencji i skradli numery kart kredytowych... szefa Microsoftu – Billa Gatesa, premiera Japonii Yoshiro Moriego oraz wielu innych znanych i bardzo bogatych ludzi. Cóż, jak widać, nikt nie może liczyć na taryfę ulgową i ofiarami oszustów mogą paść nawet znani politycy i biznesmeni.



Teksty: R.J., „Yackoo!"; Dawid Muszyński, Zdjęcia: materiały prasowe producentów: Motorola, Pace, Warner Bros., archiwum foto wydawnictwa H.Bauer

Jaki będzie Warcraft III?

Blizzard zdradza nowe sekrety



Już wiadomo, co nowego może czekać miłośników Warcrafta. W trzeciej części tego przeboju pojawią się cztery rasy – i tutaj pierwsza niespodzianka. Zapowiadane Demony będą występowały w grze, ale... nie będzie można nimi zagrać. W zamian gracze będą mogli kierować poczynaniami Orków, ludzi, Nieumarłych oraz Nocnych Elfów. Kolejną niespodzianką (a na pewno czymś miłym) będzie w pełni trójwymiarowy, interaktywny świat rozgrywki, wzbogacony dodatkowo o samodzielnie funkcjonujące postacie. W WARCRAFT III do codzienności będą należały błąkające się po okolicy potwory, neutralne, choć gościnne grody i miasta, świątynie oraz zjawiska atmosferyczne (np. burze, deszcze oraz mgły). Bardziej wymagający gracze będą mogli skorzystać z edytora plansz oraz możliwości tworzenia skryptów zarządzających ruchami całych jednostek.

Wszystkie te nowości zapowiadają dobrą grę. Ciekawe tylko, czy autorzy zdołają dotrzymać terminu, czyli wypuścić ją przed końcem tego roku.





MICROTEK
Ale fajny skaner

...i każdy może go mieć!



CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CONNECT możecie wygrać skaner Microtek ScanMaker 3600 Plus! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: jak się nazywa program do skanowania dodawany do Microteka?

Do niedawna nabycie skanera wiązało się z koniecznością wydania sporej sumy pieniędzy. Dzisiaj już każdy może sobie kupić skaner, a cena tych urządzeń dawno spadła poniżej 400 złotych. Jednak nie wszystko, co tanie, jest dobre, i planując zakup, warto rozejrzeć się za urządzeniami znanych producentów. Jednym z nich jest właśnie firma Microtek, znana dotąd raczej z produktów przeznaczonych do bardziej profesjonalnych zastosowań.

Jednym z prostszych, choć dobrze wyposażonych i działających bez zarzutu, modeli skanerów jest Microtek ScanMaker 3600 oraz jego bogatsza wersja 3600 Plus. Oba urządzenia pracują z rozdzielczością optyczną (rzeczywistą) 1200x600 punktów, programowo podwyższaną do 9600 na 9600 dpi. Maksymalny obszar skanowania wynosi 210 na 297 mm, możliwe jest też skanowanie obiektów trójwymiarowych. Do połączenia z komputerem wykorzystano złącze USB. Na uwagę zasługuje też bogaty pakiet programów dołączonych do skanera (to już standard w wypadku tej firmy). Wśród nich znajdują się: Adobe Photo DeLuxe, Ulead Photo Impact, Caere Omni Page LE, firmowy Scan Wizard oraz program do rozpoznawania tekstów OCR Recognita. Dodatkowo model 3600 Plus posiada standardowo przystawkę do skanowania slajdów. Cena urządzeń wynosi 349 lub 449 zł (wersja Plus).

news telegram • news telegram • news telegram

■ TAŃSZE PLAYSTATION!
Najprawdopodobniej już od marca za PlayStation 2 trzeba będzie zapłacić trochę mniej niż do tej pory. Sama konsola ma kosztować 2299 zł, a w zestawie z jedną grą (do wyboru TEKKEN TAG TOURNAMENT, RIDGE RACER 5 lub DEAD OR ALIVE 2) 2398 zł.

■ SOLDIER OF FORTUNE 2
Miłośników gry SOLDIER OF FORTUNE zapewne ucieszą plotki mówiące o... powstaniu dalszej części przygód dzielnego wojaka. Kiedy dokładnie – tego niestety jeszcze nie wiadomo. Activision milczy jak zaklęty.

■ RAZ Z TARCZĄ, RAZ...
Coraz częściej mówi się o zamknięciu niemieckiej firmy TopWare, producenta MOON PROJECT oraz EARTH 2150. Powodem takiej decyzji mogą być problemy finansowe niemieckiego producenta. Lepiej nie myśleć, co się wtedy stanie z polskim oddziałem firmy.

■ TYLKO DLA WINDOWS2000
Microsoft przedstawił specjalną wersję sterowników DirectX 8.0a, przeznaczoną tylko dla okienek 2000. Czym się ona różni od standardowej? Jest... mniejsza i to wszystko. Gratulujemy pomysłu, oby tak dalej!

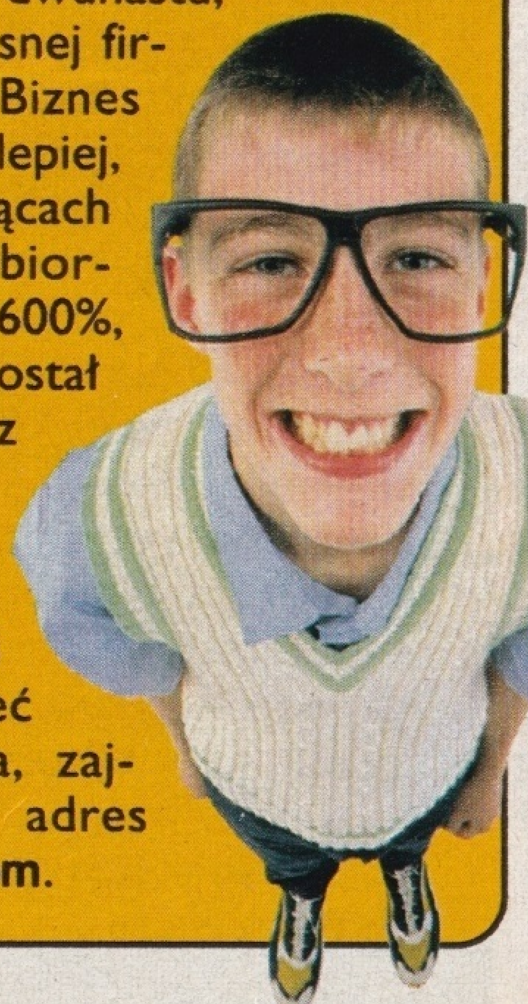
■ DOS W MILLENNIUM
W Sieci pojawiła się nowa wersja programu Dosfix odblokowującego normalnie niedostępny w Windows ME tryb MS-DOS.

■ SZKODZĄ CZY NIE?
W Szwecji opublikowano kolejny raport dotyczący szkodliwości telefonów komórkowych. Jego autorzy nie mogli zdecydować się na jednoznaczną opinię. Raz stwierdzają, że nie ma związku pomiędzy długimi rozmowami przez komórkę i zachorowaniem na raka, a za moment przedstawiają wzajemne zależności. A więc szkodzi, czy nie?

Szefunio

Wielka kariera dwunastolatka

Współcześni bogacze od najmłodszych lat pracowali na swoje fortuny. Studia na renomowanych uczelniach, praktyka w znanych firmach, budowanie wielkiej korporacji... czytałeś o tym już wiele razy. Nikt chyba jednak nie pobije rekordu ustanowionego przez pewnego kanadyjskiego nastolatka. Keith Peiris już jako dziesięciolatek zainteresował się Internetem oraz tworzeniem stron WWW. Teraz, w wieku lat dwunastu, jest prezesem własnej firmy Cyberteks. Biznes rozwija się coraz lepiej, w ostatnich miesiącach obroty przedsiębiorstwa wzrosły o 600%, a nastoletni szef został zaproszony wraz z delegacją kanadyjskich biznesmenów w podróż do Chin. Jeśli chcecie obejrzeć twórczość Keitha, zajrzyjcie pod adres **www.cyberteks.com.**



Symulator chorób be...

Jak skutecznie udawać grypę, a jak ból zęba

Na rynku niemieckim pojawił się dosyć nietypowy multimedialny CD-ROM. Zawiera on bardzo dokładne opisy objawów wszystkich znanych chorób wraz ze wskazówkami, jak je symulować podczas wizyty w gabinecie lekarskim.

Płyta wzbudziła natychmiast ogromne zainteresowanie wśród klientów oraz wśród... prokuratury. Jedna z lokalnych Kas Chorych uznała bowiem, że CD jest doskonałym podręcznikiem oszukiwania lekarzy. Według oskarżycieli, zamieszczone w wydawnictwie instrukcje są na tyle dokładne, że można ich użyć, aby uzyskać np. zwolnienie z pracy (albo ze szkoły).

Każda nowoczesna technologia niesie ze sobą zagrożenia. W Sieci pojawiają się instrukcje budowy bomby atomowej ze starej pralki lub kradzione numery kart kredytowych. Ale żeby oficjalnie wydać coś takiego? Gratulujemy odwagi...



Teksty: R.j.„Yackoo!", Zdjęcia: materiały prasowe producentów, StockByte, Ericsson, Connect

Nie ma rzeczy idealnych

Błędy w oprogramowaniu telefonów komórkowych

Nie tylko użytkownicy komputerów cierpią z powodu błędów w oprogramowaniu. Jeden z japońskich operatorów telefonii komórkowej wykrył wiele mniej lub bardziej uciążliwych „byków" w popularnych komórkach. I tak w SO502i firmy Sony, posiadającym wbudowany odtwarzacz MP3, często dochodzi do samoistnego wyłączenia się aparatu przy próbie odebrania telefonu podczas słuchania muzyki. Telefon firmy Japan Radio z upodobaniem mylił się, podając datę przychodzących e-maili, cofając ją o dzień. W modelu ER209i Ericssona występowały bliżej nieokreślone problemy w transmisji danych, a Hitachi nie radził sobie z zapanowaniem nad danymi we wbudowanym kalendarzu.

Opisane problemy nie stanowią dla użytkowników większego problemu, zwłaszcza że większość operatorów bez mrugnięcia okiem postanowiła wymienić wadliwe aparaty na sprawne lub – w ramach przeprosin – na ich nowsze, lepsze modele. Łatwo jednak sobie wyobrazić, co będzie się działo, gdy przyszłe supertelefony, mające dostęp do światowej Sieci i zarządzające osobistymi kontami bankowymi, w wyniki błędu w programie dokonają niekontrolowanego zakupu w najbliższym salonie samochodowym.



PlayStation 2 w Sieci

Jeśli nie chcesz mojej zguby, modem kup mi luby

Sony, wprowadzając na rynek konsolę PlayStation 2, obiecywało, że urządzenie nie będzie jedynie maszynką do gier. Wielu użytkowników skusiło się na zakup, słysząc o możliwościach przeglądania zasobów Internetu przy użyciu PS2. Niestety, konsole opuszczające fabrykę nie mają wbudowanego modemu. Do tej pory dostępne były dwa modele modemów dla PS2, teraz firma I-O Data zaprezentowała swoją wersję urządzenia. P2Gate jest typowym modemem USB pracującym w standardzie V.90 (prędkość połączenia do 56Kbps). Wraz z nim dostarczane jest specjalne oprogramowanie Egbrowser zawierające przeglądarkę internetową. Niestety, modem na początku będzie dostępny jedynie w Japonii. Cóż, nie pozostaje nam nic innego, jak czekać na jakiś ruch polskiego dystrybutora. W końcu ciągłe granie w te gry może się szybko znudzić...

news telegram • news telegram

HIPERKRADZIEŻ

W Anglii nieznani sprawcy ukradli procesory Intela. Nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie liczba skradzionych układów. Nieznani i uzbrojeni sprawcy zrabowali bowiem 12 pudeł procesorów, wartych ponad 4200000 złotych!

ZABEZPIECZENIE?

Microsoft oficjalnie potwierdził nowy sposób zabezpieczania swoich wybranych produktów. Przyszłe wersje Windows oraz pakietu Office będą wymagały, aby użytkownik aktywował program drogą internetową lub telefonicznie. Poza podaniem specjalnego kodu program będzie wysyłał indywidualny identyfikator tworzony na bieżąco na bazie danych o komputerze. Większość użytkowników już wyraziła swoje niezadowolenie – nikt nie chce bowiem łączyć się z Microsoftem za każdym razem, gdy zmienia konfigurację PC lub przeinstalowywuje programy.

TANIA SIEĆ W USA

Amerykański koncern AT&T wprowadził nową usługę dostępu do Sieci dla użytkowników prywatnych. Nielimitowany dostęp do Internetu kosztuje miesięcznie jedynie 28 zł. Takim to dobrze!

QUIZ – FAKTY I WPADKI

Uważasz się za speca od komputerów? Nic nie jest w stanie cię zaskoczyć? A może jednak jest coś, o czym nie wiedziałeś... Spróbuj wybrać właściwe odpowiedzi i porównaj je z wynikami umieszczonymi na dole ramki.

1. W latach 80. Bill Gates publicznie stwierdził, że dla większości użytkowników wystarczy RAM:
A) ok. 650 kB
B) 2 MB
C) 64 kB

2. Pierwszy graficzny system operacyjny powstał dla:
A) komputerów PC
B) komputerów Apple
C) komputerów Atari

3. Dyskietki 5.25" nie pozwalały na zapis następującej ilości danych:
A) 1.2 MB
B) 360 kB
C) 1.44 MB

4. Która z kart graficznych nie pozwalała na wyświetlanie wielokolorowego obrazu?
A) CGA
B) VGA
C) Hercules

5. Komputer ZX Spectrum korzystał z następujących nośników danych:
A) taśmy wideo
B) taśmy magnetofonowej
C) płyt CD

6. Aby uzyskać lepszy dźwięk, na pierwszych PC stosowano interface Covox podłączany do portu:
A) drukarkowego – LPT
B) modemu – COM
C) klawiatury

7. Która z podanych nazw jest nieprawdziwa?
A) Windows 3.11
B) Windows Standard Edition
C) Windows Millennium Edition

8. Która z firm nie produkowała procesorów dla komputerów PC?
A) Cyrix
B) Advanced Micro Devices
C) Philips

Odpowiedzi: 1-A, 2-B, 3-C, 4-C, 5-B, 6-A, 7-B, 8-C



Tym razem przeciwko sobie staną zwinnopalcy, zielonowłosy Grinch – Wielki Przeciwnik Świąt oraz Mistrz Prymitywnej Siły, zwany też szerokokarkim Gouchem. Pojedynek będzie tym ciekawszy, że obydwaj prezentują całkiem inny styl!

	Grinch	Grouch
Znaki szczególne	Zielone włosy	Różowe mięśnie
Ulubiony napój	Chlorofil	Koktail Mołotowa
Jak się porusza	Człap, człap	Łupu, cupu, bęc!
Największe marzenie	Prezenty	Porwana ukochana
Narzędzia walki	Śnieżne kule	Extragigamaczuga
Najlepszy przyjaciel	Pies Max	Conan Niszczyciel
Czego się boi?	Buziaczków	Myślenia

Pojedynek wygrywa jednogłośnie

GRINCH

Nasza opinia

Po pierwsze, bliższa naszemu sercu jest cherlawa postać Grincha niż mięśniak Grouch. Po drugie, śniegowe piguły sieją mniejsze spustoszenie niż potężna maczuga. Po trzecie, zielony jest bardziej twarzowym kolorem...

Zwichrowane wiadomości

...Dobre wiadomości dla graczy – miłośników talentu Adama Małysza. Firma EEE... Sport zapowiedziała wydanie w drugiej połowie tego roku gry „Malysz Ski Długi Lot 2001"...

...Znasz dobrze język angielski? Weź udział w nowym konkursie na najzabawniejsze tłumaczenie polskiej wersji językowej gry. Nagrodą będzie wydanie przygotowanego przez ciebie produktu!

...Trwa fascynacja Polską wśród zachodnich producentów oprogramowania. Na lato zapowiadana jest premiera nowych wyścigów „Maluch Racing Pro". Czeka nas ostra jazda po „zakopiance"...

...Japońscy naukowcy przeprowadzili udany eksperyment stworzenia najszybszego PC świata. Na standardowej płycie głównej umieścili 348 nalutowanych na siebie procesorów Piencium III...

...Po długich rozmowach nasza redakcja sfinalizowała sprzedaż licencji na wydawanie CLICKA! w USA. Już za miesiąc premiera naszego pisma w Nowym Jorku...

LISTY

Witamy!

Zanim zaczniemy, małe sprostowanie. W numerze świątecznym nastąpiło małe zamieszanie w podpisach listów. W związku z tym część czytelników (np. Digital) padła niesłusznie ofiarą podejrzeń i oskarżeń swoich znajomych. Przepraszamy za ten mały bałagan...

Nikt nie jest Słowackim...

Chciałbym powiedzieć coś na temat numeru 2. Otóż chodzi o waszą odpowiedź na list Vidal_chana. Piszecie „Natomiast faktem jest, ze duża część czytelników nie potrafi pisać..." Szanowni redaktorzy, trochę wyrozumiałości! Trzeba przyznać, że wiek większości czytelników waha się w granicach 10-14 lat (dane z rękawa) i nie powinno się wymagać, aby taki młody człowiek miał język polski w jednym palcu. Przecież on dopiero się go uczy. Mam nadzieję, że w związku z tym nie będziecie stosować tak ostrej selekcji i dacie szansę każdemu wypowiedzieć się, nawet tym mniej uzdolnionym.

Fiorek z Katowic

Oczywiście, że staramy się być wyrozumiali i dajemy szansę wypowiedzieć się wszystkim czytelnikom. Jednak, szczerze mówiąc, martwi nas trochę fakt, że młodzi ludzie w wieku 12-16 lat nie znają podstawowych zasad ortografii (średnia błędów wynosi tu około 3 „byków" na 2 słowa). Przykre jest też to, że w listach i e-mailach roi się od tzw. literówek. Wskazuje to, że niektórzy piszą do nas, będąc w stanie ogromnego podekscytowania (to się da jakoś przeboleć) i – co gorsze – nie czytają na koniec tego, co stworzyli.
Nie oczekujemy, że nagle wszyscy zaczną pisać doskonałą polszczyzną, jednak byłoby nam miło, gdyby przychodząca korespondencja była po prostu pisana po polsku, a nie po polskawu lub polskawemu...

Za wysokie oceny gier

Mam do was jedno zastrzeżenie dotyczące ocen gier. Moim zdaniem, za wysoko oceniacie gry. Przecież żadna gra nie jest doskonała (oprócz Tomb Raidera). Co numer zawsze wszystkie gry mają 6 lub 5, a dwie zawsze 2 lub 1. Dlaczego?

Tomas K.



Oceny gier wydawane są przez niezależnych autorów (znaczy to, że ani redakcja, ani nikt inny nie może sugerować im ocen). Z drugiej strony staramy się wybierać jak najlepsze gry, aby pokazać wam, czym warto się zainteresować. Oprócz tego pojawiają się też głośno zapowiadane pozycje, które okazują się niewypałami – o tym też chcemy wam mówić. Twierdzisz, że poza Tomb Raiderem nie ma nic interesującego. Niestety, nie możemy się z tym zgodzić, przecież istnieje dużo fascynujących strategii, zręcznościówek i wyścigów.

Nie mam problemów z kupnem

Zbieram waszą gazetę od pierwszego numeru i muszę powiedzieć, że z numeru na numer jesteście lepsi. Trochę zdenerwowało mnie to, że powiększyliście format i CLICK! nie może się zmieścić do koszulki A4 (ale to szczegół). Dawajcie więcej materiałów o sprzęcie i Internecie (podajcie spis najciekawszych stron WWW), a nie piszcie o Pokemonach i Dragon Ball. W następnym CLICK! extra dajcie pełną wersję programu Pajączek do tworzenia stron WWW.
Z kupnem waszego pisma nie mam problemów, bo mam kiosk koło szkoły i zawsze w czwartki, kiedy ukazuje się CLICK!, sprzedawczyni mówi: „Bartek, odłożyłam dla ciebie CLICKA!". Dzięki temu nie dostaję nerwicy i nie biegam od kiosku do kiosku. Aha, i jeszcze jedno – zmniejszcie dział Poradniki.

Bartek

Staramy się pisać o wszystkim tak, aby każdy mógł znaleźć u nas coś dla siebie. Niestety, nie wszyscy mają dostęp do Sieci, tak więc nie możemy poświęcać zbyt wiele miejsca zagadnieniom Internetu. Poza tym, już od kilku numerów regularnie zamieszczamy przegląd najlepszych miejsc w Sieci. Co do CLICKA! extra, to jak już wspominaliśmy, był to krótkotrwały eksperyment i nie wiemy, kiedy wyjdzie kolejny jego numer. Poradniki zostały już i tak mocno ograniczone, teraz co numer dajemy odpowiedź tylko do jednej gry. Gdybyśmy zmniejszyli ten dział, to już nic z niego nie zostanie.
Fajnie, że rozwiązałeś problem z kupnem naszego pisma. Przy okazji, pozdrowienia dla miłej pani z kiosku!

Emulator PSX

Na jednej z waszych płyt znalazłem emulator PSX. Czy to znaczy, że jeżeli włożę do napędu PC płytę z grą na PlayStation, to będę mógł grać na moim kompie?

MBS

Teoretycznie tak... Przynajmniej taki plan mieli autorzy emulatora Bleem! Jednak w praktyce program ten należy traktować jako ciekawostkę, bo mimo szczerych chęci chyba nikomu nie udało się go zmusić do działania w 100% zgodnego z pierwowzorem. Cóż, jeśli chcesz rozkoszować się grami na konsolę, musisz mieć prawdziwą PSX lub lepiej PS2.

Problem

Gdy próbuję uruchomić program ściągnięty z Internetu, to pojawia się komunikat, że nie można zlokalizować pliku WINAMP.EXE, który jest potrzebny do otwarcia pliku ZIP. Bardzo proszę o pomoc.

Dawid

Na początek jedna uwaga. Nie piszesz, co to za tajemniczy program próbuje użyć WINAMPA do otwarcia zipa. Trudno nam udzielać porad, gdy brakuje tak podstawowych informacji... Na pewno natomiast jedno nie jest w porządku: jeśli ściągnąłeś archiwum zip, musisz je rozpakować programem **WinZip** lub podobnym. Skoro twój PC chce do tego użyć WinAmpa, znaczy, że z nieznanego bliżej powodu nie wie jakim programem otworzyć ten rodzaj pliku. Spróbuj zainstalować WinZipa i problem powinien zniknąć.

Same pytania od Damiana

Cześć, mam na imię Damian. Komputer mam od 2 miesięcy. Chciałbym się zapytać, czy jest on dobry: Pentium 3, 128 MB RAM, 10 GB HD, karta graficzna Geforce2 MX, modem, SoundBlaster live? Ile się płaci za godzinę pobytu w Internecie (w dni robocze i święta, soboty i niedziele). Ile dostaje się pieniędzy za wypełnianie ankiet (np. www.gratis.pl) i jak to robić. Co mam kupić: drukarkę czy nagrywarkę? Mam Playstation. Kupiłem do niego Action-Replay'a. Z tyłu ma wejście na kabel od drukarki. Co się stanie, gdy go podepnę?

Damian

Każdy komputer jest dobry, jeśli wystarcza ci do twoich celów. Wszystko zależy od tego, co chesz robić – na twoim komputerze powinno na pewno dać się zagrać (na razie) we wszystkie gry. Za połączenie z Internetem poprzez TP S.A. płaci się następująco: od poniedziałku do piątku (godz. 8-18) 35 groszy za 3 minuty; w soboty, niedziele i święta oraz w tygodniu od 18 do 8 – 35 groszy za 6 minut połączenia.
Za wypełnianie ankiet i czytanie reklamowych e-maili dostaje się od kilkudziesięciu groszy do kilku złotych – w zależności od firmy oferującej taką usługę. Aby wziąć udział w takiej działalności, musisz mieć konto e-mail i zarejestrować się w danym serwisie.
Co kupić? Hm, to zależy od tego, co ci jest potrzebne... Te dwa urządzenia na tyle różnią się zastosowaniami, że trudno cokolwiek doradzić.
Za nic nie podłączaj do Action Replay'a drukarki! Ten port służy do całkiem innych celów, a mianowicie połączenia z PC w celu doczytania do modułu nowej porcji kodów dla PlayStation.

Problem ze sterownikami

Mam problem, a właściwie aparat cyfrowy (Panasonic KXL-600A). Dyskietkę, na której był programik do obsługi tego aparatu szlag trafił, a bez niego nic mi po aparacie. Czy moglibyście wysłać mi ten programik lub podać adres stronki, z której można go pobrać?

Łukasz z Warszawy

W takiej sytuacji zazwyczaj pomaga wizyta na stronie WWW producenta sprzętu,

Jak oceniamy gry?

Specjalnie na Wasze życzenie publikujemy opis naszej tabelki z ocenami gier

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:
- PC – *niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
- PSX – *opisujemy wersję dla tej platformy*
- N64 – *już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
- DC – *wkrótce wersja dla...*

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Ocena końcowa

PC | PSX | N64 | Mac | PL / A

Clicker's Revenge 4
Super Akcja

10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 6

\+ Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!

− Bardzo łatwo uzależnia, jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera

Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick

5+

w tym wypadku www.panasonic.com. W dziale Downloads lub Support powinny być odpowiednie sterowniki. Jeśli ich tam nie znajdziesz, możesz napisać e-mail z prośbą o pomoc do producenta aparatu (lub innego urządzenia). My, niestety, nie możemy wysyłać każdemu brakujących sterowników i programów, po prostu nie mamy na to czasu.

Samotne wołania o rozsądek

Kupuję wasze pismo od drugiego numeru i muszę powiedzieć, że zmiany, jakie w nim zachodzą, bardzo mi się podobają. Jednak zaczyna drażnić mnie pewna sprawa. Chodzi o Pokemony. Nie, nie będę was atakował, że zajmujecie się nimi. Po prostu widzę, że zaczyna się następna bezsensowna dyskusja w dziale „Listy". Nie jestem w stanie zrozumieć zarzutów przeciw Pokemonom. Pewnie teraz myślicie, że ja też jestem ich fanem? To nieistotne. Chodzi o zasadę, że my, czytelnicy, nie możemy domagać się nie drukowania pewnych treści, czyli np. Pokemonów. My możemy co najwyżej poprosić o poruszenie jakiegoś innego tematu. Jeżeli W Clicku będzie coś, co mnie nie interesuje, to po prostu tego nie przeczytam. Każdy powinien stosować się do tej zasady, a nie jęczeć i udowadniać, że Click jest do niczego. Poza tym, musimy być bardziej tolerancyjni. Ja sam jestem fanem rocka, a gdy ktoś słucha Britney Spears, to współczuję mu, ale nie staram się zmieniać jego zainteresowań, czy omijać go. Dla mnie jest ważny jako człowiek. Dlatego też nikt nie powinien atakować np. miłośników Mangi. Naprawdę bardzo bym chciał, aby dział „Listy" nie był wykorzystywany do bezsensownej polemiki.

Wilhelm von Click

(...) Anime rulez. Rozumiem, że ktoś tego nie lubi, lecz może po prostu przerzucić te strony, a nie wrzeszczeć na wszystkich, że to mu się nie podoba i należy to tępić (gdybym ja tak robił, to np. „Klan" już dawno by się nie ukazywał).

UFO from Luma

Cóż możemy dodać? Chyba te listy najlepiej podsumowują wojnę pokemonowo-dragonballową. A więc moi drodzy: koniec wszelkich dyskusji. A za wypowiedzi dziękujemy.

Macie po prostu własny styl

Czytam wasze pismo mniej więcej od samego początku i muszę przyznać, że zmieniacie się na lepsze, chociaż nikt nie jest pozbawiony wad. Czytam różne czasopisma komputerowe. Uważam, że to dobrze, iż macie własny styl i nie idziecie za głosem czytelników domagających się od was zwiększenia objętości poszczególnych działów. Jeśli ktoś chce poczytać dużo o Sieci, to powinien kupować czasopismo tylko o takiej tematyce, a nie żądać, aby CLICK! dawał ciągle więcej jakiegoś działu.

Teraz kilka słów odnośnie waszej szaty graficznej. Ogólnie rzecz biorąc, to przypadła mi ona do gustu. Moglibyście wprowadzić jednakowe górne bądź dolne marginesy stron (tak, jak to jest w dziale sprzęt).

No i jeszcze trix&tips. Osobiście nie korzystam z kodów, ale jeśli ktoś lubi psuć sobie zabawę i tracić całą przyjemność, to czemu mu w tym przeszkadzać? To jego wybór, a ten dział nie zajmuje zbyt wiele miejsca i niech tak zostanie. Kolej na Internet (do którego mam słabość). W całości dział prezentuje się nieźle, chociaż czasem można się w nim zaplątać.

Pora czepić się strony merytorycznej. Co was napadło z Pokemonami? Osobiście lubię pooglądać sobie czasami bajeczki, ale bez przesady. Nie róbcie tego więcej w takich ilościach, proszę! A co do opisów gier otrzymujących ocenę 1 lub 2, nie będę się wypowiadał. To jest po prostu żenujące, żeby w jednym numerze znalazły się aż trzy takie gry! Poza tym ogólnie jest dobrze. Myślałem, że jeśli pismo jest o wszystkim, to jest o niczym. Na szczęście udało się wam znaleźć złoty środek. Oby tak dalej!

Taipan

O Pokemonach już nie wspomnimy ani słowem... (chyba). Natomiast co do gier otrzymujących kiepskie oceny – cóż, zależy nam na rzetelnym informowaniu czytelników o tym, czego się wystrzegać, a co warto kupić. Zwłaszcza że w reklamach każda gra jest superideałem oczekiwanym od lat.

Komórka + kabelek + komputer

Chciałbym się dowiedzieć, czy gdy podłączę komórkę do komputera i wejdę na odpowiednią stronę, to będę mógł zaprogramować na niej grę?

Łukasz

Szczerze mówiąc, to nie słyszeliśmy o istnieniu takich stron. Z Internetu możesz co najwyżej pobrać oprogramowanie służące do modyfikowania zawartości pamięci komórki lub karty SIM (w tym np. edytor loga czy melodyjek). Z drugiej strony możesz też wysyłać wiadomości obrazkowe albo – posiadając telefon z WAP i łącząc się z odpowiednią stroną – grać w gry. Wszystkie te funkcje są oczywiście dostępne dla wybranych modeli telefonów komórkowych. Pamiętaj też, że łącząc telefon komórkowy z komputerem i modyfikując oprogramowanie komórki, możesz ją uszkodzić!

Problemy z grą

Mam do was pytanie. Dostałem The Sims Światowe Życie, lecz po instalacji mam mało nowych przedmiotów, tylko parę nowych lamp (dokładnie 3), parę nowych skinów (4) i parę nowych ozdób (6). Pomóżcie mi...

Dani

W dodatku do gry SIMS najważniejsze są smaczki ukryte dosyć głęboko. A to po pewnym czasie pojawi się UFO i porwie sąsiada, a to innym razem coś wybuchnie w laboratorium. Można też przywołać dżina. Za to na pewno powinny na samym początku pojawić się nowe zawody... No cóż... U ciebie tych nowych przedmiotów rzeczywiście jest jakoś mało. Niestety, nie podajesz wystarczającej ilości informacji, żebyśmy mogli ci pomóc. Być może problem polega na tym, że skoro gra ma pewną pojemność i np. zainstalowałeś w niej wcześniej baardzo dużo rzeczy (np. skiny z Internetu), to teraz może nie chcieć przyjąć kolejnych. Więcej informacji na pewno uzyskasz u dystrybutora gry, czyli firmy IM GROUP (telefon znajdziesz w instrukcji).

Manga i błędy w listach

Chciałem napisać o Mandze i Anime. Wiem, że ten temat od dawna jest poruszany na łamach CLICKA! i że macie go już dość, ale proszę o wydrukowanie jeszcze mojej opinii. O ile dobrze pamiętam, to tytuł waszej gazety brzmi: CLICK! DWUTYGODNIK o grach, komputerach, Internecie. Ani słowem nie wspominacie Mangi itp. Jak nie ma tego w tytule, to po co o tym pisać? Jednocześnie chciałem zaapelować do fanów Mangi: dajcie spokój CLICKOWI. To jest pismo dla komputerowców. Chcecie czytać o Mandze? Kupujcie inne gazety! Mam dla was ciekawą propozycję. Dajcie urlop osobie odpowiedzialnej za poprawianie listów i przez jakiś czas drukujcie je w oryginalnych wersjach ku uciesze czytelników. Może wtedy zwiększy się grono osób dobrze piszących?

Molodoy, Białystok

Cóż, w tytule nie wspominamy też o kilku innych rzeczach, o których piszemy w CLICKU! Być może rzeczywiście przesadziliśmy z kilkoma tematami, jednak to się już nie powtórzy w takiej ilości. Poza tym, jak sam zauważyłeś, często Manga wkracza do gier. A co do cytowania listów bez żadnych zmian, to chyba byłoby to zbyt okrutne – no i część czytelników na pewno by tego nie przeżyła!

Archiwalia

Chciałbym poruszyć temat archiwalnych numerów... Dostajecie chyba jakieś „zwroty", czy nie? Jeśli tak, to dawajcie je jako archiwalia! A jeśli nie macie wszystkich numerów, to zróbcie tabelkę, które są dostępne, a które nie!

Dr. G.

Owszem, niesprzedane numery wracają do naszego wydawnictwa, jednak niestety nie możemy ich sprzedawać ani dawać. Po prostu takie obowiązują nas przepisy.

Nieskończenie wielki

Czy jest jakiś darmowy serwer, na którym można założyć stronę WWW i który ma nieograniczoną pojemność?

Martino

Nie, nie istnieją nieskończenie duże serwery (tym bardziej darmowe). Podobnie, jak nie ma nieskończenie wielkich dysków twardych i nieskończenie szybkich procesorów. Darmowe serwisy WWW oferują zwykle około 10-30 MB miejsca dla pojedynczego użytkownika.

Jak połączyć ze sobą PC?

Dajcie jedną stronę z ogłoszeniami kupię, sprzedam lub wymienię. Możecie zrobić też „plakaty na życzenie". Do każdego numeru dajcie po 5 kart z Pokemonami. W jaki sposób można połączyć ze sobą dwa stojące obok siebie komputery, żebym mógł grać z bratem?

Dawid

Niestety, z ogłoszeniami mamy złe doświadczenia – szybko pojawiają się tam różne dziwne rzeczy, jak i zgłoszenia osób, którym ktoś zrobił kawał. A więc nie... Plakaty na życzenie – chętnie, tyle że najpierw ktoś musi spełniać nasze życzenia i prośby o materiały do nich. Co do połączenia komputerów, to najlepiej kupić karty sieciowe i zbudować małą Sieć. Nie jest to trudne, a do tego system Windows zawiera wszystkie potrzebne do tego programy. Najwięcej gier wykorzystuje ten sposób komunikacji. Czasem zadziała też połączenie poprzez złącza COM.

kupon archiwalia CLICK!

Osobom zamawiającym kserokopie kodów oraz poradników z archiwalnych numerów CLICK! przypominamy o kuponie!

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Piotr Kapis, Malwina Kalinowska, Marcin Kułakowski, Piotr Mańkowski, Michał Studniarek, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA,

tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko, Agata Przonek tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Prenumerata

Szczegółowych informacji udzielają wszystkie urzędy pocztowe. Pamiętajcie o podaniu dokładnej nazwy pisma (w oryginalnej pisowni!).

Przedpłata przyjmowana jest w terminach:
na II kwartał 2001 – do 25 lutego 2001
na III kwartał 2001 – do 25 maja 2001
na IV kwartał 2001 – do 25 sierpnia 2001



Niestety, i tym razem pośród korespondencji nie znaleźliśmy żadnego wyjątkowego i wartego nagrodzenia listu. Mamy nadzieję, że to tylko chwilowa słabość i weźmiecie się w garść! Czekamy z niecierpliwością

Skaner MICROTEK



Skaner Microtek ScanMaker 3600 Plus przyda się każdemu, kto chciałby zabawić się w skanerzystę i dzięki temu wprowadzić do komputera trochę przydatnych wiadomości

Ufundowała firma

CONNECT s.62

Joystick





Od tej pory zabawa w wyścigi czy symulatory nabierze nowego wymiaru. Tyle wrażeń dzięki jednemu urządzeniu – joystickowi WingMan Force 3D

Ufundowała firma

TORNADO 2000 s.42

Blair Witch Project 2



Dla tych, co lubią horrory, i dla tych, którzy dopiero poznają smak serii o wiedźmie z Blair mamy filmowe gadżety: koszulki i podkładki pod mysz

Ufundowała firma

SPI International s.59

Pokemon: Film Pierwszy

Gry, konsole GBC, plecaki i maskotki ulubionych milusińskich to nielada gratka dla miłośników Pokemonów



Ufundowała firma Warner Bros., dystrybutor filmu w Polsce s.58

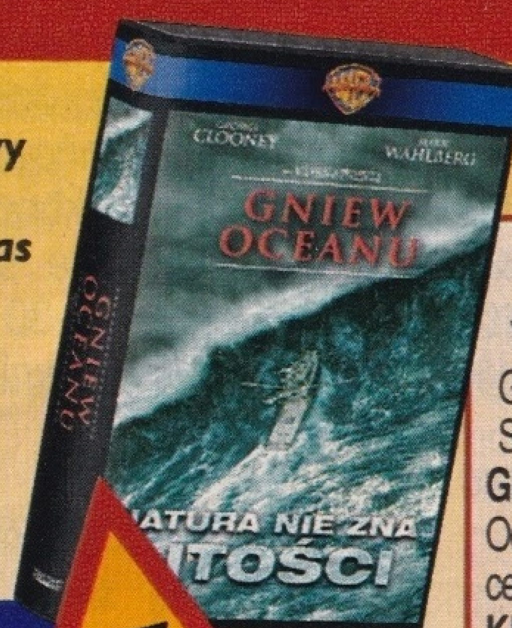
GRY



Jak zawsze, do wygrania wspaniałe gry ufundowane przez ich polskich dystrybutorów: IM GROUP, CD PROJEKT i TOPWARE

Ufundowały firmy IM Group, CD Projekt, TopWare s.10, 14, 26

Gniew Oceanu



Przebój kinowy już na kasetach wideo. U nas możecie wygrać jedną z pięciu kaset!

Ufundowała firma Warner Home Video s.59

W CLICK!2/01 nagrody wygrali:

TOP 20
Grę Diablo II – Edycję końca tysiąclecia otrzymuje Paweł Sadzikowski z Puław

GIANTS
Odp.: Były pupil nazywa się Kabuto. Grę GIANTS otrzymuje Jacek Sikora ze Świdnicy

KINGDOM UNDER FIRE
Odp.: Były dwie części gry WARCRAFT. Grę KINGDOM UNDER FIRE otrzymuje Łukasz Rytelewski z Olsztyna

GC: DARK CONSPIRACY
Odp.:Podtytuł to Ciemny Spisek. Grę GC: DARK CONSPIRACY otrzymuje Andrzej Szezer z Warszawy

EUROPA UNIVERSALIS
Odp.: Ostatnim królem Polski był Stanisław August Poniatowski. Grę EUROPA UNIVERSALIS otrzymuje Karol Stasiewicz z Białegostoku

BATTLE OF BRITAIN
Odp.: W bitwie o Anglię walczył Dywizjon 303. Grę BATTLE OF BRITAIN otrzymuje Grzegorz Kozłowski z Warszawy

LEGEND OF DRAGOON
Odp.: Bohaterami gry są m.in. Dart, Rose, Albert i Kongol. Grę IN COLD BLOOD PSX otrzymuje Mariusz Matysiak z Łodzi; Zestaw THIS IS FOOTBALL otrzymują: Kamil Gątarek z Białej Raw. i Michał Kluczyński z Malborka; TEAM BUDDIES otrzymują: Patryk Cholewa z Sosnowca, Sebastian Zwoźniak z Dąbrowy Górniczej i Konrad Janikowski z Białegostoku

THE FALLEN
Odp.: Nie nakręcono żadnego filmu o DS9. Grę THE FALLEN otrzymuje Marcin Waniek z Białej Podlaskiej

ENEMY ENGAGED
Odp.: W grze są trzy kampanie. Grę ENEMY ENGAGED otrzymuje Maciej Wiza ze Swarzędza

HM&M 3 Cień Śmierci pl
Odp.: Zamek Ementalisty to Wrota Żywiołów. Grę CIEŃ ŚMIERCI otrzymuje Magda Jakubowska z Gdańska

CRUSARDERS OF M&M pl
Odp.: Nekromanta z gry to Nectos. Grę CRUSARDERS OF M&M pl otrzymuje Sebastian Antoszewski z Gdańska

KSIĘGA DŻUNGLI
Odp.: Przyjaciel Mowgliego to Baloo. Grę KSIĘGA DŻUNGLI otrzymuje Bartek Janowiak z Gryfic

GŁOŚNIKI Cambridge SoundWorks Digital
Odp.: Zestaw 4.1 składa się z czterech głośników. Zestaw głośników firmy CREATIVE otrzymuje Karol Popkowski z Kędzierzyna Koźle

DIABLO 2: edycja kolekcjonerska
Odp.: W DIABLO 2 jest 5 klas bohaterów. Gry DIABLO 2: edycję kolekcjonerską otrzymują Łukasz Grochowski z Buska-Zdrój,Rafał Fidrocki z Knyszyna, Bartek Kątny z Wieliczkowa, Marta Piątkowska z Zielonej Góry, Krystian Tokarski z Ostrowa Wlkp.

ENCYKLOPEDIA OD A DO Z
Odp.: Encyklopedia jest ilustrowana. Encyklopedie otrzymują: Paulina Kuczyńska z Ostrołęki, Łukasz Gworek z Oświęcimia, Tomasz Siwek z Krakowa, Marcin Stupak z Piaseczna, Norbert Ognik z Krakowa, Paweł Rogóż z Kłodzka, Paweł Wyszomirski z Nasielska, Jacek Apostolski z Będzina, Krzysztof Ślęzak z Wrzosowa, i Paweł Kojda z Tarnowskich Gór.

KUPONY KONKURSOWE

SKANER	CLICK!	THEME PARK INC.	CLICK!
JOYSTICK	CLICK!	GROUCH	CLICK!
BLAIR WITCH 2	CLICK!	SETTLERS IV	CLICK!
GNIEW OCEANU	CLICK!	TOP 20	CLICK!
POKEMON: FILM PIERWSZY	CLICK!		

CLICKERS I JEGO PRZYJACIELE











Tekst & rysunki: Marcin Kułakowski

pizza connection 2

Co Ty wiesz o wypiekaniu ?

Pizza Connection 2 – kontynuacja gry Pizza Syndicate. Wkrótce w sprzedaży. | **PATRONAT MEDIALNY: www.gry.wp.pl**